Micro NEWS

3615 MICRONEWS
GAGNEZ UNE NEO-GEO

SUPERGAMES

UN SALON PAS COMME LES AUTRES...

DOSSIER : LES METIERS DE LA MICRO ● LEGEND OF HERO TONMA, 2e PARTIE ● VROOM : DU JAMAIS VU ! ● LES BARGONS ATTAQUENT ! ●

T2843 - 51 - 25,00 F

OCTOBRE 1991 N°51 ISSN 0984-9629

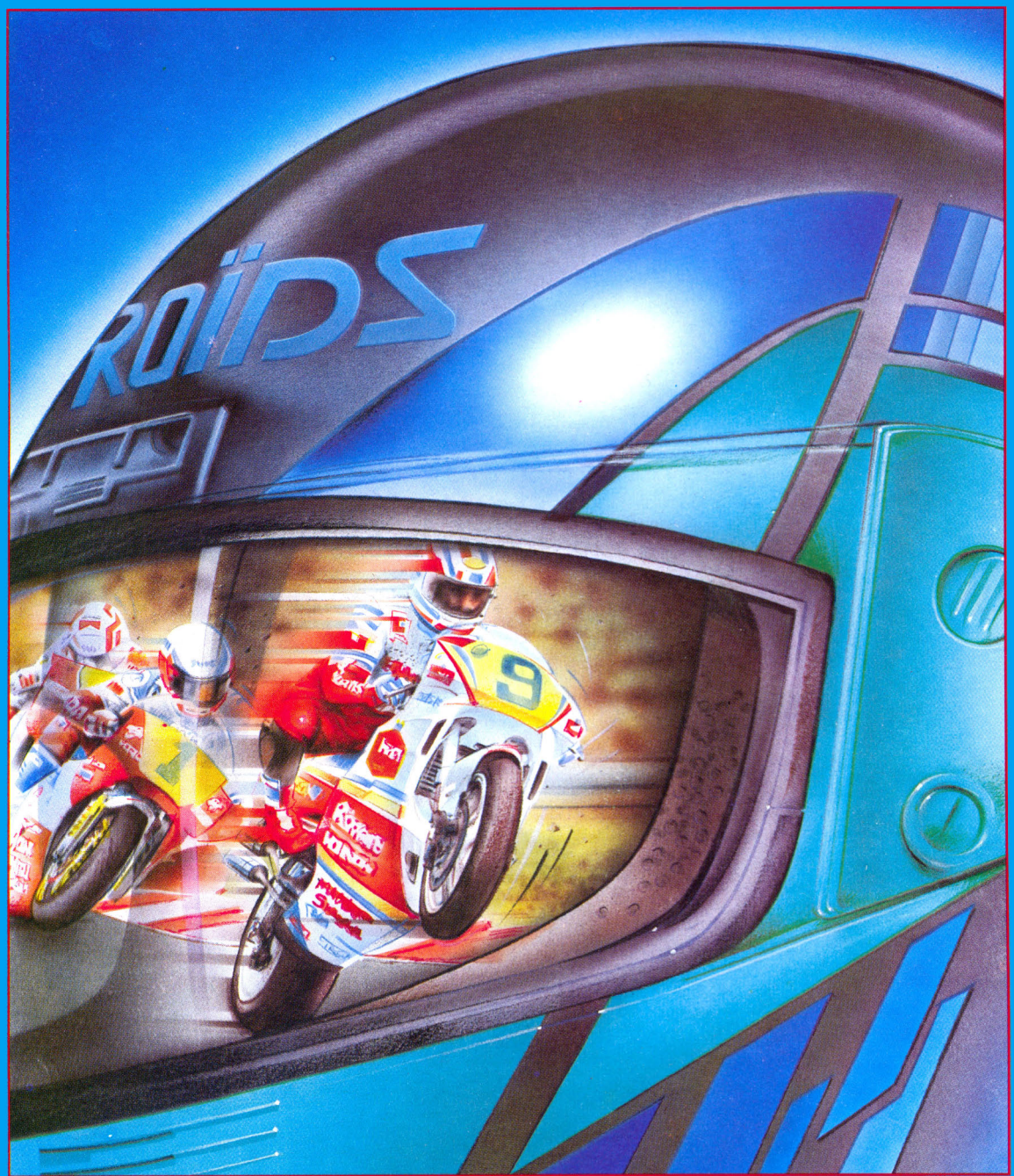
Belgique: 183FB - Suisse: 7,80FS - Canada: $6,50

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS

SOMMAIRE

NEWS : E.C.E.S. DE LONDRES. 6
LES BARGONS ARRIVENT ! 8
INTERVIEW : ERIC CHAHI 10
ETERNAM 18
BIG MAC 20
CAPITAINE PIXEL 22
MAJOR THOMSON 24
LES METIERS DE LA MICRO 26
SCREEN CHOCS 34
TOPS & SOFTS 36
SUPERGAMES SHOW 59
SAMOURAI MICRO 68
LEGEND OF HERO TONMA (2) 78
CONSOLES 84
TOP SECRET 108
ABONNEMENT 117
PETITES ANNONCES 118
ROSIE ZOUNETTE 128
DERNIERE MINUTE 130

L'UNIVERS MICRO NEWS

Vous vous apprêtez à entrer dans la vie active (à croire que les étudiants sont inactifs) ; vous souhaitez, outre une place bien rémunérée, un travail plaisant et surtout passionnant. Aspirations bien légitimes en somme... La question du jour est de savoir si la micro cadre avec ces trois paramètres ! Nous y apportons une réponse dans notre dossier du mois consacré aux **Métiers de la micro**.
Loin de ces préoccupations terre à terre, votre regard se porte exclusivement sur l'actualité jeux. Qu'à cela ne tienne : découvrez les nouveautés de l'**E.C.E.S. de Londres** ; contrecarrez les **Bargoniens** ; visitez les somptueux décors d'**Eternam** ; pilotez la F1 de **Vroom** - qui mérite la palme de la simulation automobile - ; incarnez Schwarzy dans **Terminator 2** ; découvrez **Eric Chahi,** le génial créateur d'*Another World* ; explorez enfin les derniers tableaux de **Legend of Hero Tonma**... Bref, suivez-nous dans la dimension **Micro News**.
L'actualité des salons vous intéresse ? Avant l'ouverture de **Supergames Show 91 (du 6 au 9 décembre 91 à l'Espace Champerret)** - le nec plus ultra en matière de salon dédié au jeu -, nous vous recommandons vivement de visiter de fond en comble Paris-Cité, le rendez-vous des fanas de high-tech. Nous y serons...
Attention ! Vorsicht ! Warning ! Atari (comme on dit au Kenya) ! Micro News change de formule à partir de décembre... Nouvelles rubriques, nouvelle mise en page, on ne vous en dit pas plus. Ne le ratez surtout pas !

Georges Brize

Couverture : Bargon Attack (Rasheed)

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

HOT LINE

(16)99.08.95.72

DES DIZAINES DE JEUX PC ENGINE A GAGNER TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et retournez le à: (MN)

SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Nom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code postal: .....

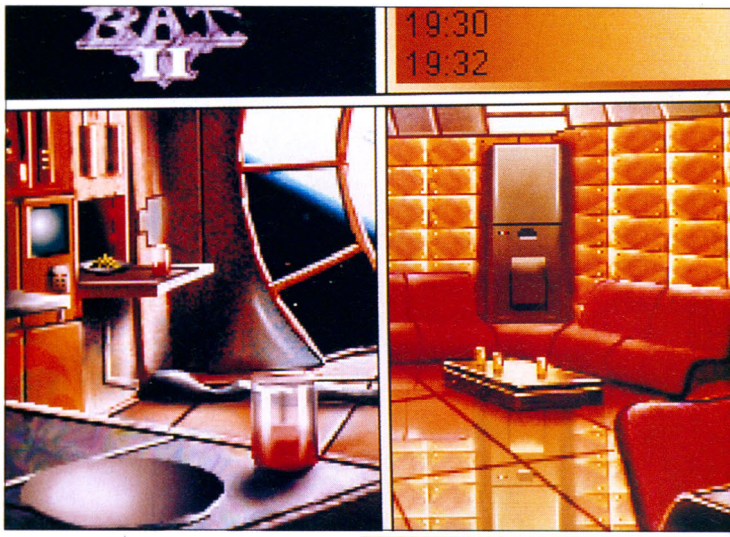
TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

SODIPENG

Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

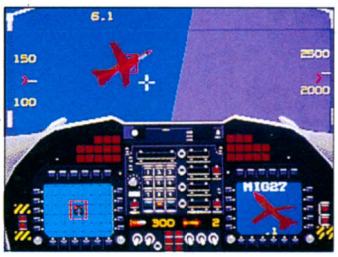
VIVEMENT NOEL !

La rentrée des éditeurs a eu lieu à *l'European Computer Entertainment Show* de Londres. C'est là que les softs de Noël ont pointé le bout de leur nez pixélisé, jetant une délicieuse frilosité dans le trop vaste hall d'Earl's Court où règne encore un presque rien de vacuité qui sourd doucement des derniers parfums de l'été.



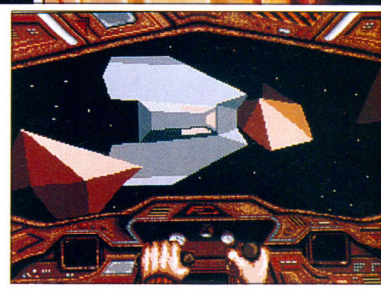
Pas chauvins pour trois pence, on ouvre le feu avec Ubi Soft qui fête sa première année de présence en Angleterre. Et qui en a profité pour annoncer l'ouverture d'une troisième filiale en Allemagne, du côté de Düsseldorf. Ils ont aussi présenté un nouveau logo tout beau, tout nouveau. Mais la grande surprise, c'est évidemment **B.A.T. 2**. La seconde aventure du Bureau des Affaires Temporelles se déroule dans Rome 2, sur une planète lointaine. Plus de 200 personnages évoluent dans un système planétaire en 3-D hypersophistiquée...

Des tas de nouvelles techniques ont été développées pour ce soft qui devrait marquer les fêtes de fin d'année. Citons sans trop s'attarder un système de multifenêtrage, quatre simulateurs de vol, trois jeux d'arcade à l'intérieur du soft, un nouveau générateur sonore et des graphismes époustouflants !



Lockheed F-22

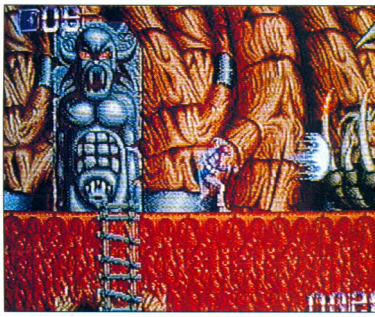
Ubi Soft avait dans sa besace une foultitude de grandes choses : **Pro Tennis Tour 2** avec des tas de paramétrages et des animations réalistes ; **Light Quest**, une aventure fantastique qui pourra être, selon le choix, 100 % arcade, 100 % aventure, ou bien l'un et l'autre, à 50% bien sûr... Et aussi **Starush**, un shoot'em up qui en jette plein les mirettes.



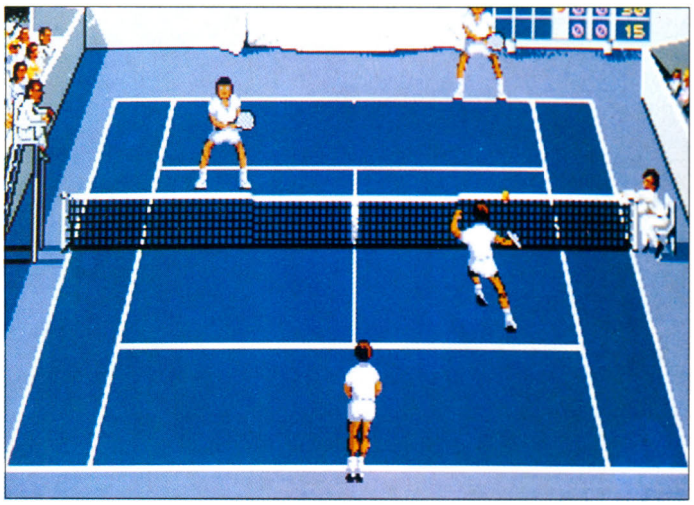
B.A.T. 2.

Electronic Arts s'est converti à la console. Ses programmeurs nous concoctent un simulateur de vol sur Sega Mega Drive, ce qui nous change un peu des PC, déjà bien fournis en la matière (rappelez-vous les *Chuck Yeager's*, *Stormovik* et autres softs planants signés E.A.). Cette fois, le zinc est un Lockheed F-22, le successeur présumé du F-15 (je parle du vrai, fabriqué par MacDonnell Douglas, pas le soft de Microprose). Dans **F-22**, on ne coupe pas aux raids sur l'Irak, avec attaque de lanceurs Scud, destruction de laiteries (vaguement reconverties en usines de bombes chimiques) et bisbilles avec les Mig. Les autres missions se déroulent en Russie et en Corée du Nord. En principe, on devrait retrouver sur la Mega Drive toutes les vues de l'extérieur, ravitaillement en vol et atterrissages mouvementés qui font le charme certain des simulateurs de vol sur micro.

Shadow of the Beast



PowerMonger



Pro Tennis Tour 2

Populous 2

A propos de consoles, notons que l'immense **Shadow of the Beast** (qui fit les beaux jours de l'Amiga) a aussi été mégadrivé, sur cartouche 8 mégabits. Un mégajeu mégalo galopant.

Allez, on passe à la micro ! Toujours chez Electronic Arts **PowerMonger : The World War 1**, succède au grand classique qui porte le même nom. Il sortira sur le tard, vers Noël, sur ST et sur Amiga. C'est l'histoire d'un type qui voulait dominer toute l'Europe (des dingues de cet acabit, il y en a eu plusieurs ces derniers siècles). Il s'en donne les moyens : biplans, tanks, chair à canon, armes et des usines pour les fabriquer - il ne lésine pas ! Comme il n'a pas inventé le Blitzkrieg, il lui faut quelques mois pour écraser ses voisins. Très vivaldien, *PowerMonger* montre le cours des saisons. **Populous 2** devrait aussi sortir en décembre, on n'en sait guère plus.

Sur PC, on attend l'arrivée du volume 2 de **Lord of the Rings**, un jeu de rôle à la mesure du livre de Tolkien. La version Amiga devrait suivre shortly, comme ils disent là-bas. Ce second volet est intulé **The Two Towers** (avec trois T... curieux...) D'après Scott Bennie, le producteur, "le premier *Lord of The Rings* était considéré comme du Tolkien indépassable, mais *The Two Towers* va encore plus loin". On allait le dire...

Du côté des "choutzèmups", voilà-t-y pas que le *Killing Game Show* de Psygnosis nous revient via Electronic Arts, et rebaptisé pour l'occasion **Fatal Rewind**. S'il y a un jeu de mot, c'est bien trouvé ; s'il n'y en a pas - aussi ! Le héros exterminateur a quelques menus ennuis avec des formes de vie aqueuses (ah que !) qui ne résisteront pas longtemps à son feu nourri lyophilisant. De temps à autre, rien que pour prouver qu'on peut être un gros bras et en avoir dans le grelot, il devra résoudre des énigmes en un temps parcimonieusement mesuré.

Attention au lapsus... J'ai failli écrire *Road Trash*. Avec un T de trop, le soft a droit à la poubelle. Car c'est **Road Rash** qu'il faut lire. Une simulation de moto destinée à la Mega Drive... On y échappe aux sempiternels circuits de Grand Prix ; la cavale se déroule en effet sur route ouverte et tous les coups sont permis. Le thème est pompé sur le Cannonball, une pharamineuse course clandestine entre très grosse voitures. Gare aux autres concurrents, aux vaches qui divaguent et aux Harley-Davidson des cops.

Road Rash

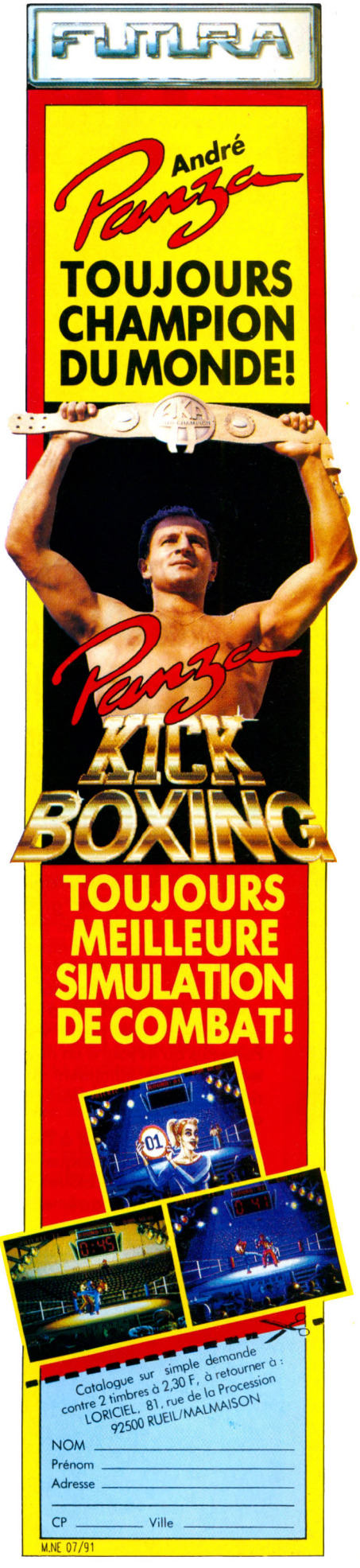
On s'arrache et on atterrit quelques stands plus loin, chez System 3. **Myth**, leur dernier jeu, marche très fort. D'abord, parce que c'est la première fois qu'un produit original bénéficie d'une licence Nintendo. Ensuite parce qu'il va faire l'objet d'un film, ce qui n'est pas courant.

Chez Domark, ça convertit ferme. **Prince of Persia** (de Broderbund) déboule avec la souplesse qu'on lui connaît sur Sega Master System. Itou pour **Super Space Invaders**, le grand classique - que dis-je ? -, le soft paléomythique de Taito (le premier date de 1979) relooké pour l'occasion, qui sort aussi sur caïman tous les micros (Amstrad, ST, Amiga)...

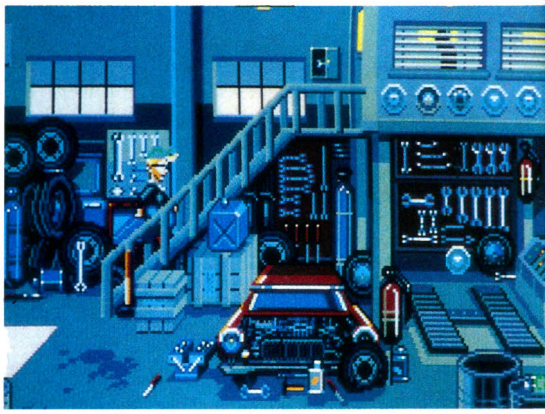
Pitfighter nous promet un Noël chaud. C'est de la castagne en grand avec des animations d'une infernale brutalité. Trois malabars, Buzz, Ty ou Kato (de gauche ?) se battent comme des chiffonniers, usant et abusant de techniques éprouvées, du catch au kick boxing. Tout est dans le mouvement et le réalisme ; autant dire que ce soft renvoie au tapis les difformes balaises nippons, avec à la clé une cinquantaine de combats.

Enfin, Domark met la dernière main à **Rugby -The World Cup**. Ce qui nous change du foot - on ne s'en plaindra pas. Surtout que le soft promet d'être marrant.. ■

Fatal Rewind



BARGON ATTACK



Après avoir suivi durant deux ans les tribulations bargoniennes dans votre revue préférée, vous pourrez très prochainement passer à l'action et tenter de sauver la Terre...

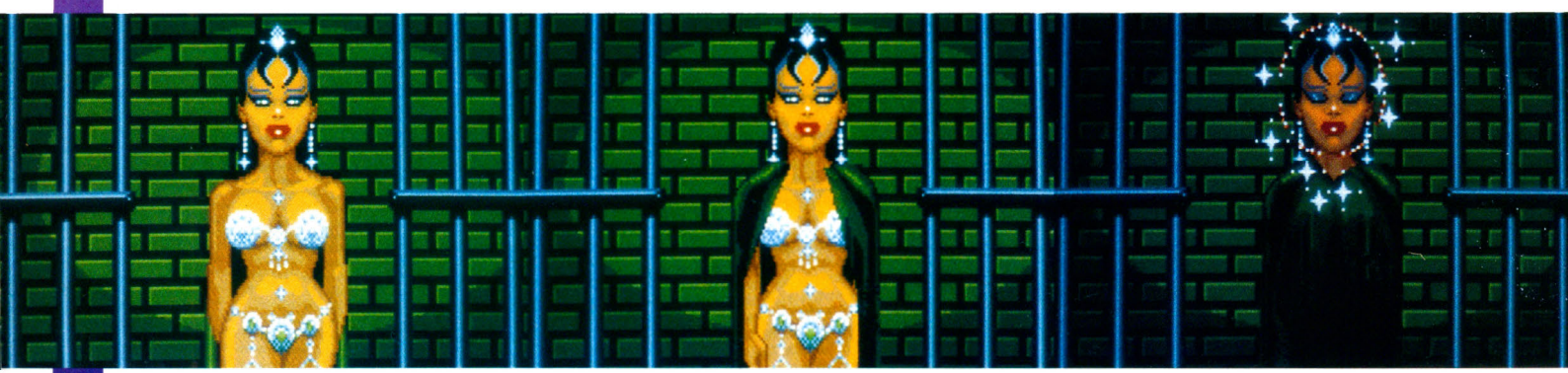
Depuis tout petit, je rêve de rencontrer une race d'extra-terrestres. Et comme tout un chacun, je m'efforce d'imaginer des êtres doués d'une grande sagesse et pourvus d'un physique irréprochable. N'empêche qu'en y réfléchissant un peu, je ne vois pas ce qui pourrait les pousser - eux si parfaits - à venir nous rendre une petite visite. Parvenus qu'ils sont à un niveau technologique infiniment supérieur, vraiment, qu'aurions-nous à leur apporter ?

Peut-être qu'ils sont à l'étroit sur leur planète - auquel cas leurs intentions sont claires : ou alors ils se foutent carrément de toute sagesse et décident de s'amuser un peu avec nos pommes, question de passer le temps. Rien que d'y penser, mon rêve prend des allures de cauchemar. Et si les frères Marc et le sieur Rasheed - respectivement scénaristes et dessinateur de **Bargon Attack** - avaient raison ? Si leur BD, en passe de devenir un grand jeu d'aventure, n'était rien d'autre qu'une prémonition ? La vache ! Ça voudrait dire que nos jours sont comptés et qu'on a intérêt à potasser non seulement nos Micro News depuis deux ans, mais aussi à acheter chacun un jeu *Bargon Attack*, histoire de trouver la solution en vitesse.

Tiens, en parlant de solution, voici un petit aperçu de ce qui vous attend si vous prenez sur vos frêles épaules la responsabilité de sauver notre bonne vieille planète.

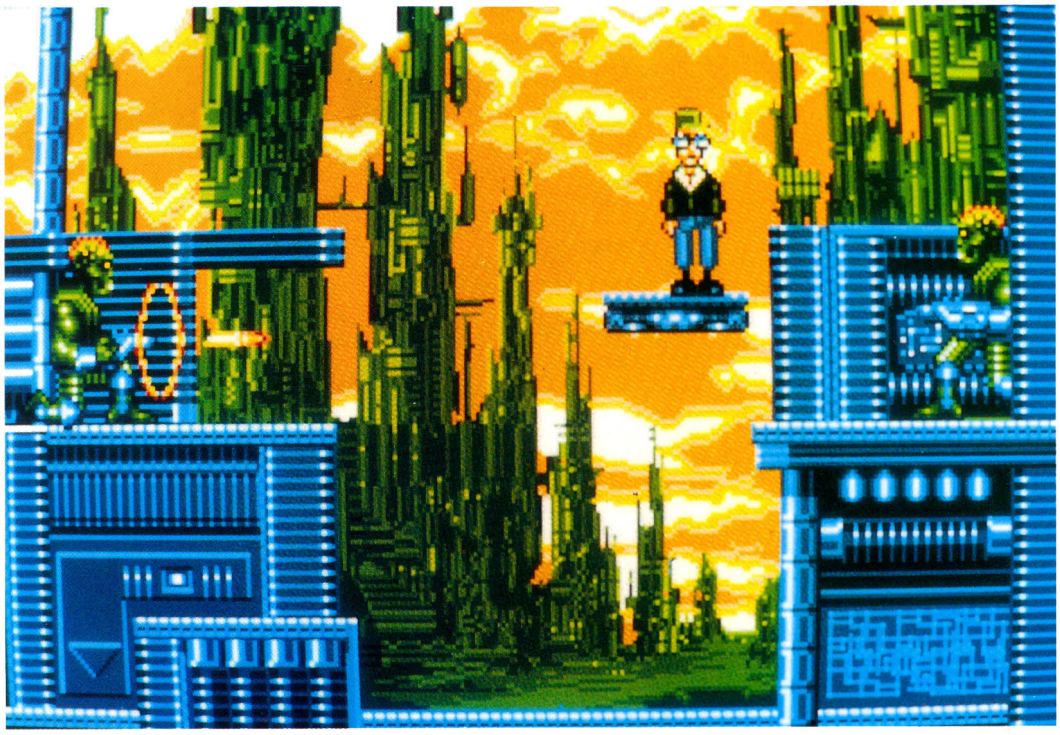
LE FLEAU MICRO

Qui pourrait imaginer que nos micros chéris puissent être utilisés à des fins meurtrières par une race extraterrestre ? Qui aurait l'audace de croire que notre capitale, reconnue comme la plus belle ville du monde, puisse devenir le Q.G. d'envahisseurs ? Incroyable, non ? Et pourtant... tout commence à Paris, chez un gosse comme vous et moi (NDLR : ?) qui vient, ô chance, d'acquérir l'excel-



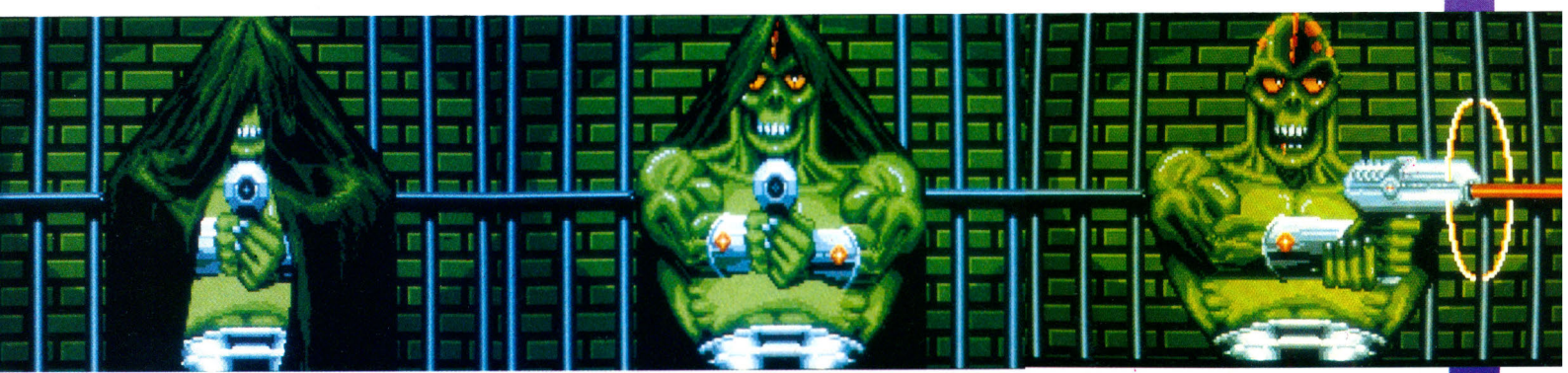
lentissime jeu *Bargon Attack*. Excellentissime en effet, puisqu'à moins de réflexes surhumains, le gamin en train de prendre son pied va se faire déchirer la tronche au laser... Je ne vous dis pas le réalisme ! C'est un peu comme si je lâchais un Sidewinder sur mon simulateur de vol préféré et qu'au même moment l'immeuble d'en face partait en fumée... Y'a de quoi mettre une bécane au rancart. Bref ! A moins de faire preuve d'habileté, le gamin clamse et la partie est finie. Dans l'autre cas, vous vous trouvez embarqué dans une sale histoire dont il faudra démêler l'écheveau avec finesse - sous peine d'y laisser votre peau.

PARIS BY DAY...



Au cours de vos investigations, vous vous livrerez à une véritable visite guidée de la capitale : la fontaine Saint-Germain, les quais, les catacombes. Attention, chacun de ces lieux - au demeurant charmants - recèle des pièges mortels. Il faudra donc agir, mais toujours avec prudence, sans quoi vous louperez des occasions de ramasser des indices ou des armes, et vous vous retrouverez fort dépourvu quand le moment crucial sera venu... Et puisque la fourmi - votre serviteur en l'occurrence - n'est pas prêteuse, je ne vous en dirais pas plus jusqu'au test. Eh, eh ! Maintenant bavez, mortels ! Et puis quand même, un petit renseignement : la bande dessinée aura une suite, malgré le mot fin...

Georges Brize



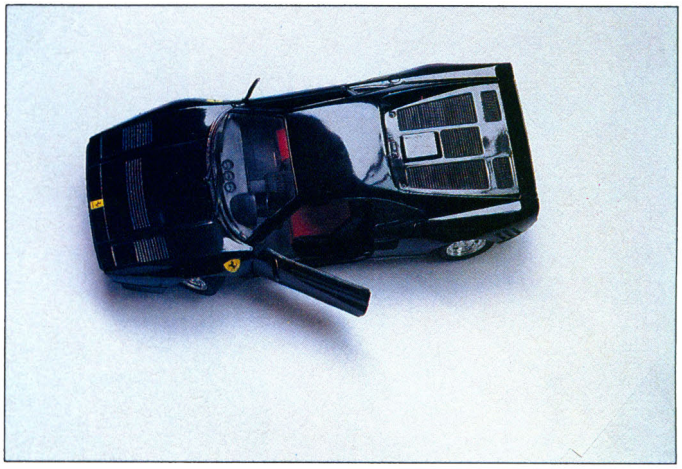
UN JEUNE TALENT DE L'ANNEE MOZART

A 23 ans, Eric Chahi, à la fois scénariste, graphiste et programmeur, fait partie de ceux qui apportent un sang neuf à la micro ludique. Déjà, il peut se flatter d'avoir fait sensation avec ses rushes du très attendu *Another World* !

Micro News : Quels furent tes premiers pas dans l'autre monde ?..

Eric Chahi : *J'ai découvert la micro en 83 sur ZX-81, grâce au club de mon collège. Aussitôt, la grande passion ! Deux mois après l'achat d'un Oric, je voyais mes premiers jeux édités. C'était pas génial, mais quand même assez bien fait... pour du Basic. Ensuite je me suis mis à l'Assembleur pour un projet plus ambitieux, un jeu d'aventure que j'ai eu la malchance d'aller proposer à Loriciel,... le jour où ils sortaient* L'Aigle d'Or. *Autant dire que mon logiciel ne les a guère intéressés ! Comme je ne voulais pas rester sur une défaite, je suis revenu en 84, leur proposer* Doggy, *édité cette fois, puis* Infernal Runner *en 85 et* Le Pacte en 86 *(ces deux derniers sur Amstrad). Je faisais à la fois le graphisme - désuet à l'époque - et la programmation, laissant à d'autres le soin de créer la musique.*

Mes premières royalties sont passées dans un Apple 2, une machine géniale, sur laquelle il y avait des jeux uniques, qu'on ne retrouve pas sur les bécanes actuelles. Bref, après Le Pacte, *j'ai quitté ma scolarité pour me consacrer exclusivement au jeu. J'ai laissé tomber quelque temps la programmation pour travailler comme graphiste dans une société, à la suite de quoi je suis allé voir Delphine.*



L'intro d'Another World : une voiture déboule à toute allure. Ce modèle, en polygones, fait merveille.

M. N. : Quel a été ton travail sur *Les Voyageurs du Temps* ?

E. C : *Tous les graphismes et toutes les animations. Après, je me suis remis à la programmation. En fait, je me suis collé à mon jeu,* **Another World**, *pour ne plus le lâcher. Et ce, depuis septembre 89.*

M. N. : Parle-nous de ta fameuse technique dite "des polygones", déjà visible dans *Croisière pour un cadavre.*

E. C. : *En réalité, je n'ai participé d'aucune façon à la réalisation de ce jeu. Auparavant, j'avais montré l'introduction d'* **Another World** *à Delphine. Mon procédé, jugé par eux excellent, a donc été utilisé dans* Croisière.

M. N. : Et l'idée ?

E. C. : *Très simple !* Dragon's Lair *m'apparaissait vachement vectoriel... Mais vu le nombre de disquettes je me suis dit, c'est pas possible ; pour occuper autant de place, ce ne peut être que du bitmap Alors, après pas mal de gamberge et d'essais, j'en ai déduit qu'on pouvait résoudre le problème grâce aux polygones.*

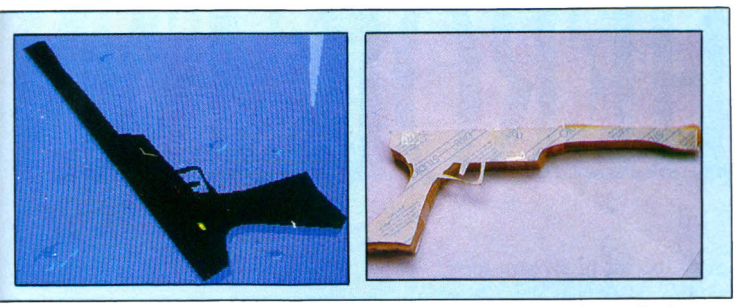
M. N. : Mais encore ?

E. C. : *Techniquement, leur emploi permet une énorme économie de mémoire, puisque au lieu de traiter chaque pixel d'une zone écran, on stocke exclusivement les coordonnées du contour à remplir. Les formes s'en trouvent épurées, il y a plus d'à-plats, moins de détails, mais en jouant sur les couleurs, les ombres et les lumières, on arrive à un résultat satisfaisant. Pour donner une idée du gain de place ainsi acquis - pouvant être mis à profit pour le son et divers effets -, les données graphiques de l'introduction (que vous avez vue à Micro News) tiennent sur 64 Ko, ce qui explique l'absence d'accès disque. La même chose, traitée de façon traditionnelle, occuperait environ 600 Ko.... Seul inconvénient, la création des données vectorielles : l'enfer !*

Les mouvements du personnage sont irréprochables et pour cause : vous avez sous les yeux Eric Chahi rotoscopé en action.

M. N. : Justement, l'animation est le point fort d'**Another World**. T'as dû beaucoup souffrir !

E. C. : *Je dois beaucoup à une technique utilisée habituellement dans le cinéma d'animation : le rotoscoping. On filme de vrais acteurs, puis on décalque leurs mouvements image par image. J'ai donc filmé mes mouvements à l'aide d'une caméra vidéo, que j'ai ensuite connectée à un genlock pour avoir simultanément en surimpression l'image ordinateur et l'image vidéo (j'ai procédé de même avec certains objets). Ce qui explique le réalisme des séquences. Mais il faut être très sélectif quant au*



Pas si simple de dessiner un flingue à base de polygones. A gauche le modèle ; à droite, le même après rotoscoping.

choix des images, polygones obligent !

M. N. : Au niveau du scénario et du graphisme très particulier d'**Another World**, quelles sont les influences ?

E. C. : *Le cinéma de science-fiction bien sûr - entre autres, la saga* Star Wars - *, beaucoup d'illustrateurs et un tas de bédés comme par exemple* Dark Knight *de Frank Miller ou encore les* Watchmen *d'Allan Moore & Gibbons. D'ailleurs, l'illustration me passionne à un tel point que je me suis occupé personnellement de celle de ma jaquette. Pour en revenir au scénario, il se caractérise par une suite de rebondissements. A chaque instant, le joueur au bord du drame flippe à mort... et s'en sort in extremis. Il y a quand même une trame, une logique dans l'enchaînement des situations, mais l'histoire ne comporte aucun texte, elle n'est suggérée que visuellement.*

M. N. : Une suite prévue, d'autres projets ?

E. C. : *J'ai en effet plusieurs idées. J'aimerais aussi tenter une percée dans l'illustration, car je travaille le dessin depuis maintenant quatre ans.*

En fait, la programmation ne m'intéresse que dans la mesure où elle me permet de réaliser quelque chose de graphique. Si je pouvais obtenir le même résultat sans programmer, et bien que j'adore m'éclater sur des routines, je n'hésiterais pas.

Propos recueillis ici-bas par Jean-Claude Paulin.

NEWS

100 DEMOS DE BABY JO, RIEN QUE POUR VOUS, MES BEBES !

Attention, ce jeu s'adresse uniquement aux possesseurs d'Atari ST et d'Amiga !
Les 100 premiers d'entre vous qui nous feront parvenir une carte postale comportant leurs nom, prénom, adresse, âge ainsi que le type de machine qu'ils possèdent, recevront chacun un exemplaire de la désopilante démo de **Baby Jo**, signé Loriciel. N'attendez pas une seconde de plus et expédiez votre carte postale à :
LORICIEL - OPERATION BABY JO, 81, rue de la Procession, 92 500 Rueil-Malmaison

Alliance LOISIRS
260, rue de Charenton
75012 Paris
M° Daumesnil
Tél. 43.43.00.64

UNIQUE A PARIS

Une Boutique entièrement dédiée aux Jeux.
Plus de 3000 Références Pour Consoles
SEGA, NINTENDO, NEC, NEO GEO,
LYNX, AMSTRAD GX 4000,
MICRO ORDINATEURS
AMIGA, ATARI ST, PC...

NEO GEO
GAME BOY
SUPER FAMICON

GRAND CONCOUR
1er PRIX
1 Camescope SONY
(Bulletins à retirer sur place.)

Toutes nos Nouvautés sur 3615 VS

Ouvert du Lundi au Samedi de 10h à 19h, A partir du 1Novembre jusqu' au 31 Décembre ouverture le Dimanche de 14h à 18h

PLACE A L'HEROIC-FAN

Attention les yeux ! Préparez-vous à un choc, le dernier logiciel d'Ubi Soft risque fort d'en surprendre plus d'un...

Celtic Legend apparaît en effet comme un excellent jeu de stratégie - qui pourrait bien détrôner le célèbre *Populous*...

Doté pour une fois d'un scénario cohérent, passionnant à lire, et visiblement conçu par de véritables adeptes du jeu de rôle, cet habile mélange de wargame et de jeu d'aventure au look alléchant reussit l'exploit d'être très complet, sans être complexe...

Un terrible combat pour la domination de vingt-quatre petites îles y oppose les armées de deux puissants magiciens... A ma gauche, les forces du Bien, représentées par le courageux Eskel-le-Bleu et son armée composée de paysans soldats, de seigneurs, de magiciens divers, de cyclopes, d'hippopodes, d'anges et d'archanges. A ma droite, les forces du Mal, avec à leur tête l'immonde Pogrom - pardon, Sogrom...-, entouré de maléfiques sorciers, d'orques, de gobelins, de trolls, de squelettes, de dragons et même de démons. Et au milieu, une horde de créatures sauvages (Minos, Kobolds, Wolfen...), étrangères au conflit, mais qui se battront jusqu'au bout pour empêcher les belligérants de mettre la main sur les sources naturelles de magie, vénérées comme des dieux.

En effet, la magie tient une grande place au cours de cet affrontement mythique... Les pentacles, sources de pouvoirs magiques, constituent des enjeux stratégiques importants puisqu'ils permettent à ceux qui les contrôlent de lancer des sorts plus ou moins puissants, bien plus efficaces que les combats au corps à corps. *Celtic Legend* propose une quinzaine de malédictions originales, comme transformer un simple soldat en cyclope, téléporter

ses troupes, faire tomber la foudre, ou bien encore inoculer une maladie contagieuse à l'ennemi !

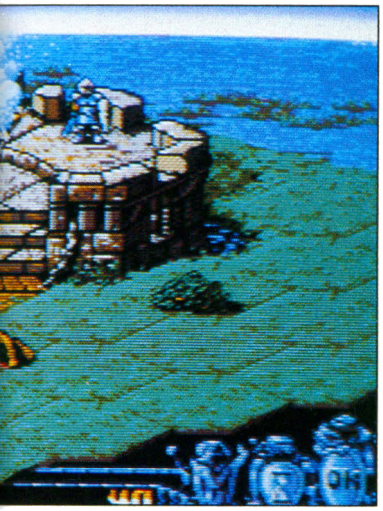
Les commandes sont gérées par l'intermédiaire d'un système d'icônes très pratique fonctionnant avec la souris et le jeu bénéficie en plus de graphismes particulièrement réussis. On attend vraiment la ver-

CONCOURS...

Faites-vous la main en vitesse sur **Gunship 2000** (testé ce mois-ci dans Micro News) et foncez les 4 et 5 octobre 91 au Forum de la FNAC - CNIT de La Défense -, un grand concours Microprose/Ubi Soft vous y attend ! Les glorieux pilotes qui s'illustreront lors des missions spéciales dans le golfe Persique et l'Europe centrale auront droit à un baptême de l'air en hélico, des jeux Microprose, des pin's, des T-shirts etc.

D'autre part, ceux qui connaissent un tant soit peu les logiciels suivants : **Magic Pocket** (Mindscape), **Secret of Monkey Island** (Lucasfilm Games) et **Manchester United Europe** (Krisalis), ont toutes leurs chances

TASY !



sion définitive avec impatience... Les Amigaphiles pourront se jeter dessus dès le mois de novembre, mais les possesseurs de ST et de PC devront patienter jusqu'à Noël... Une nouvelle difficile à supporter pour eux ! Courage, tenez bon les pt'its gars, on est avec vous !

F.G.

lors d'un autre grand concours organisé par la FNAC Forum et Ubi Soft du 5 au 12 octobre 91. Un formulaire, disponible à la logithèque de ladite FNAC, proposera une série de questions concernant ces trois grands jeux distribués chez nous par Ubi. Remise des copies le samedi 12 octobre de 10 h à 17 h dans les urnes idoines. Suite au dépouillement réalisé peu après, la remise des prix aura lieu le jour même de 18 h à 18 h 30.

• Un superprix pour les superchampions (du genre : *Magic Pocket* plus une journée en Angleterre et rencontre avec les Bitmap Brothers).

• Un soft Ubi, un poster et un T-shirt pour les 6 premiers par jeu.

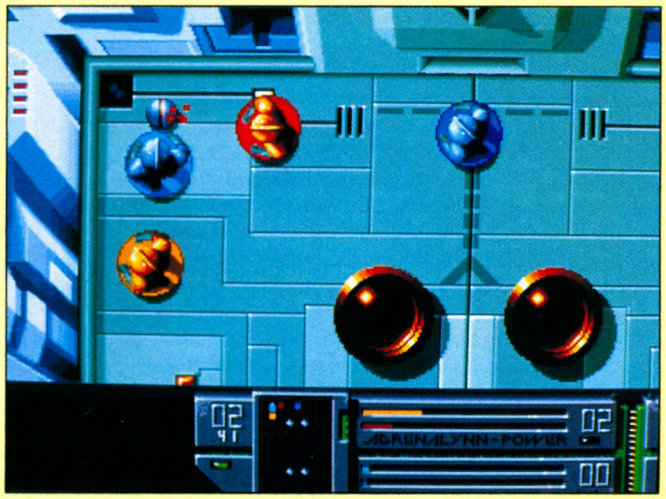
• Et de toute façon un pin's pour chaque participant...

Suivra une réception privée avec la direction de la FNAC Forum, Ubi Soft, la presse et les trois supergagnants. Miam !...

FAITES-LA MONTER !

Nous voilà à la fin du 20ème siècle : les machines - dotées d'intelligence artificielle - tentent de prendre le pouvoir et d'imposer leur domination au monde entier.

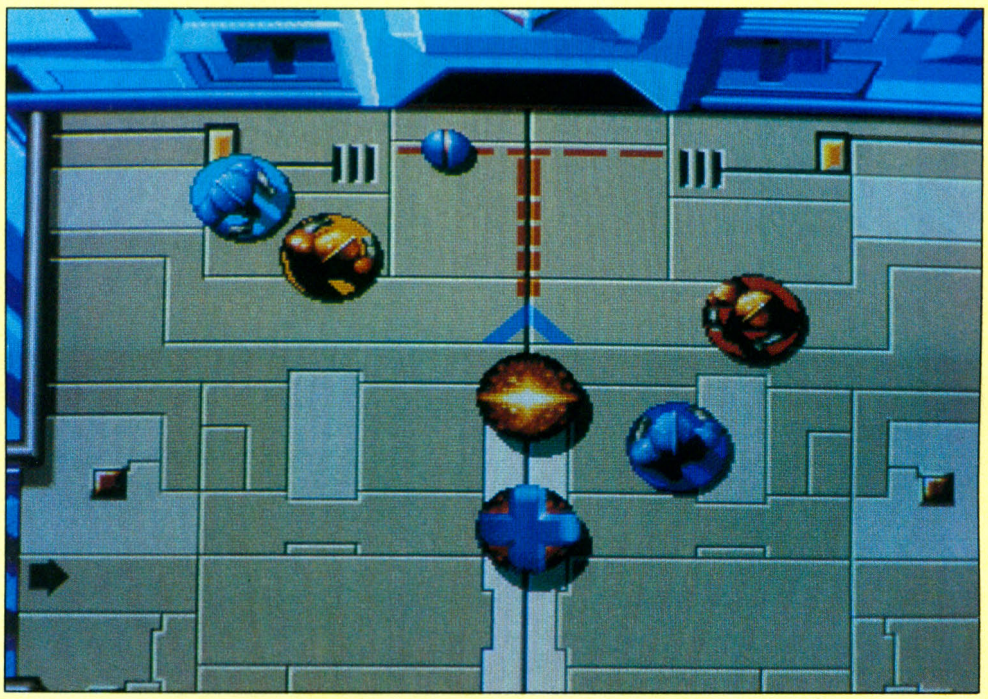
Mais les hommes n'ont pas l'intention de se laisser réduire en esclavage... Plutôt que d'engager une guerre trop coûteuse en vies humaines ou cybernétiques, les belligérants décident de régler la question par une série de tournois meurtriers opposant des représentants des hommes aux robots envoyés par les machines (en voilà une bonne idée... On se demande bien pourquoi Saddam Hussein et George Bush n'ont pas réglé la guerre du Golfe au Scrabble !).



Voilà le scénario qui sert de point de départ à **Adrenalynn**, le nouveau jeu de sport futuriste de Loriciel (pour Amiga). Les bagarres hyperviolentes entre hommes et machines opposent deux équipes de deux joueurs sur une surface de jeu plutôt réduite, dotée de deux cages de buts et parsemée d'obstacles. Avant chaque partie, on peut sélectionner ses joueurs, chacun d'entre eux disposant de traits physiques (les gaillards ont d'ailleurs des tronches plutôt gratinées) et de caractéristiques particuliers. Malheureusement, une fois sur le terrain, seule leur couleur permet de les reconnaître.

Possible de jouer à deux en même temps, soit dans la même équipe, soit dans deux teams opposés, les autres participants étant alors contrôlés par l'ordinateur. A ce propos, il est dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à inclure une option quatre joueurs utilisant la petite interface qui permet de raccorder deux joysticks supplémentaires à l'Amiga... La surface de jeu ne tenant pas entièrement dans l'écran, un scrolling suit les évolutions des joueurs tandis qu'un petit radar donne une vue générale du terrain.

Adrenalynn, accompagné d'une musique plutôt réussie, rappelle à la fois Speedball et Projectyle, mais ne se révèle pas franchement convaincant. Nous n'avons cependant pu en voir qu'une version pas tout à fait définitive. Espérons donc qu'il subira quelques petites améliorations avant sa sortie...

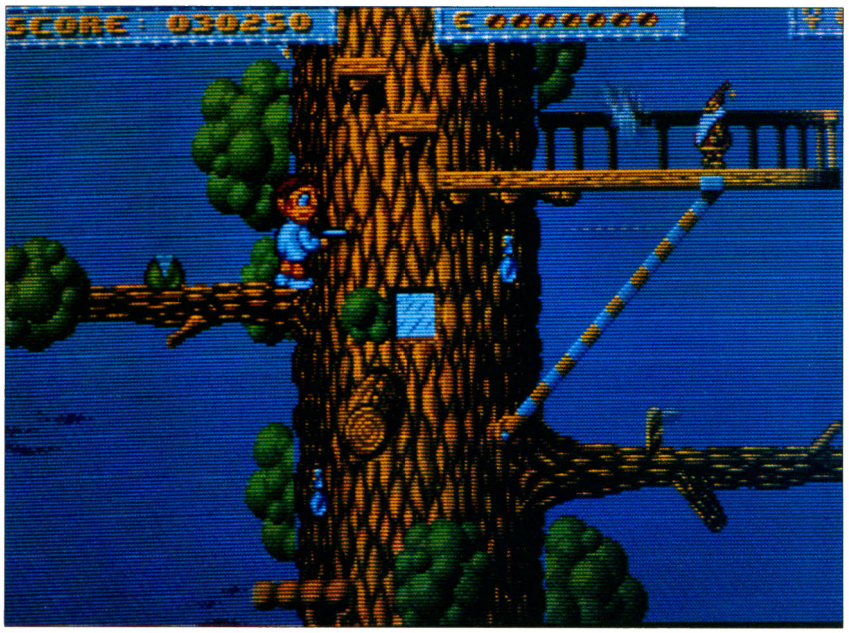


F.G.

NEWS SUREXPOSITION !

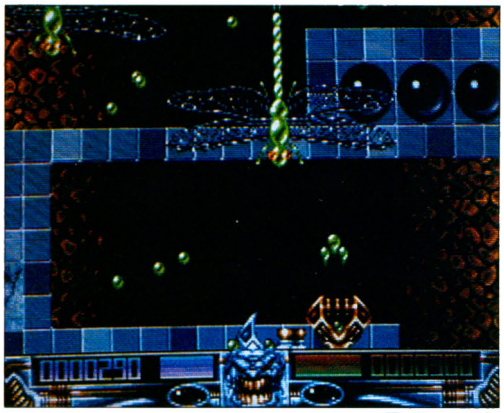
La toute jeune société **Expose Software**, que nous évoquions le mois dernier à l'occasion du test d'*Audio Sculpture*, fabuleux logiciel musical dont l'adaptation Amiga sera dispo à la mi-novembre, semble avoir le vent en poupe...

Bénéficiant des bonnes grâces de Loriciel pour la distribution de ses produits, elle annonce en effet une poignée de projets audacieux : **Euthanasia**, shoot'em up au titre franchement inquiétant ; **No Buddie's Land,** un jeu de plate-forme classique mais remarquablement bien réalisé ; **Son Shu Si** au look très japonais ; **Sword of Light**, un jeu d'arcade/aventure médiéval où il est question de magie ou bien encore **Atlantis.** Rassurez-vous, ce dernier titre, prévu pour avril 92 n'est pas une adaptation opportuniste du dernier film soporifique de Luc Besson... Même si les images se révèlent là aussi carrément superbes, c'est l'action qui prime avant tout et le film auquel le soft ressemble le plus serait plutôt *Alien*. Les fonds marins semblent en effet infestés de créatures fortement antipathiques, prêtes à ne faire qu'une bouchée du courageux plongeur qui ose s'aventurer dans ces contrées hostiles.



No Buddie's Land

Son Shu Si



Euthanasia

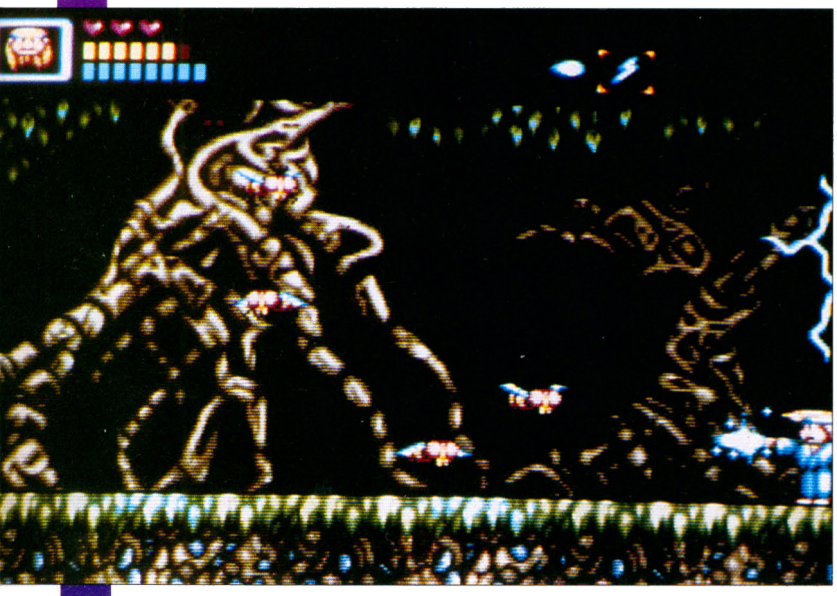
Expose Software travaille également dans le plus grand secret sur un mystérieux projet de jeu sur le CD-ROM de la nouvelle Mega Drive...

D'ailleurs, ce logiciel historique est carrément présenté comme "le précurseur de la nouvelle génération de logiciels" ! Il s'agirait d'un monde virtuel en 3-D fractale, et ray-tracing temps réel !

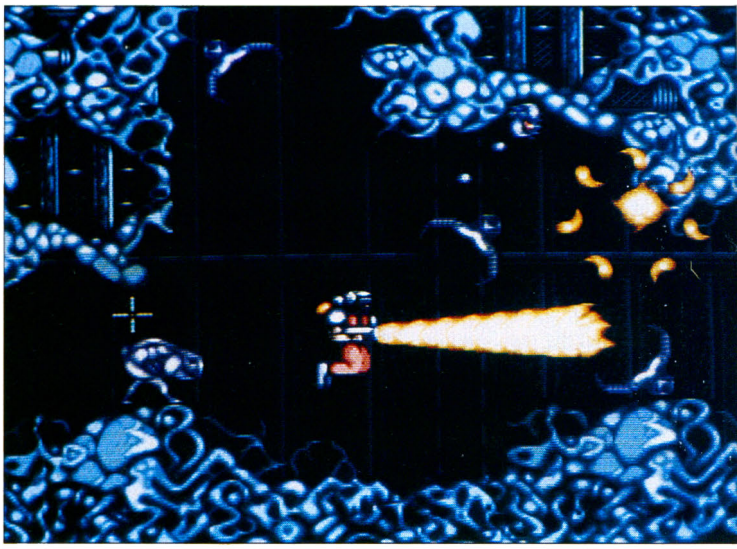
Bigrement alléchant tout ça !

F.G.

Sword of Light



Atlantis



AMIE LE PRO.

OFFRE SPECIALE RENTREE !
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR *
- 10% SUR LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES *

*offre valable pour les achats payés comptant et groupés le même jour.

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

*** DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité

*** EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **340 F**
Avec horloge : **390 F**

*** LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F**
5"1/2 : **990 F**

*** TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

*** LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPY : **340 F**

AMIGA 500

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500	2.790 F	4.490 F
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko	2.990 F	4.690 F

NOUVEAU

AMIGA 500 +

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500 +	2.990 F	4.990 F
AMIGA 500 + + Ext. 1Mo	NC	NC

AMIGA 2000

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 2000	5.290 F	6.990 F
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo	6.690 F	8.390 F

ATARI 520 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
ATARI 520 STE	2.490 F	4.690 F
ATARI 520 STE + Ext. à 1Mo	2.690 F	4.890 F

ATARI 1040 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
ATARI 1040 STE	3.290 F	5.490 F
ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo	3.540 F	5.740 F

ATARI MEGA STE 2

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Mono
ATARI MEGA STE 2	6.490 F	7.490 F
ATARI MEGA STE 2 + Ext. à 4Mo	6.990 F	7.990 F

NOUVEAU

CDTV
AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
Avec softs :
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN
6.990 F

CONSOLES

SEGA	SEGA	ATARI
MEGADRIVE	GAME GEAR	LYNX
1.090 F	1.190 F	790 F
+ 1 JEU	+ 1 JEU	+ 1 JEU
1.190 F	1.290 F	890 F

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 2000
45 Mo 3.290 F
52 Mo 3.790 F
105 Mo 5.690 F

DISQUES DURS A 500
45 Mo 3.990 F
52 Mo 4.490 F
105 Mo 6.390 F

MONITEURS
Moniteur Couleur 1083 S
2.290 F
Moniteur Couleur 1084 S
2.490 F

EMULATEUR A 500
AT ONCE
1.990 F
POWER PC
2.390 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
0 Mo à 6 Mo
0 Mo 990 F
2 Mo 1.900 F
4 Mo 2.600 F
6 Mo 4.900 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
0 Mo à 8 Mo
0 Mo 990 F
2 Mo 1.690 F
4 Mo 2.390 F
6 Mo 3.290 F

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS
20 Mo 2.990 F
40 Mo 3.990 F
52 Mo 4.990 F
80Mo 5.990 F

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+ 512 Ko 250 F
+ 1 Mo 700 F
+ 2 Mo 1.500 F
+ 4 Mo 2.200 F

MONITEURS
SM 124
1.100 F
SC 1435
2.290 F
MULTISYNC
3.990 F

SCANNERS
A Main
GOLDEN IMAGE
1.990 F
A Plat
PRINT TECHNIQUE
4.990 F

SOURIS
CHIC MOUSE
170 F
GOLDEN IMAGE
490 F
TRACK BALL
390 F

EMULATEURS
MAC SPECTRE GCR
3.790 F
PC: Super Chargeur
2.890 F
AT: ONCE PLUS
2.190 F (NF)

AVA *la star du PC... à prix cadeau !*

Configuration de base

- 1 Mo de RAM extensible
- Disque dur 40 Mo
- Boitier AT Baby ou MiniTower avec alimentation 200W
- Lecteur 5"1/4 ou 3"1/2
- Contrôleur FDD/HDD
- Sortie série et parallèle + Joystick
- Clavier 102 touches
- Carte graphique

MODELE	Sans Moniteur	Avec Monit. Mono VGA	Avec Monit. Coul. VGA
AVA 2012 AT286 à 12 MHz	5.350 F	6.000 F	7.500 F
AVA 3016 AT80386SX à16MHz	6.950 F	8.000 F	9.200 F
AVA 3025 AT386 à 25MHz	8.450 F	9.500 F	10.700 F
AVA 3033 AT80386 à 33MHz	9.930 F	10.900 F	12.200 F

POUR TOUT ACHAT D'UN AVA
50% DE REMISE SUR LES CARTES SONORES

CARTES SONORES		JOYSTICKS	
ADLIB	1.450 F	SPEED KING	160 F
SOUND BLASTER	1.690 F	WARRIOR	150 F
SOUND BLASTER PRO	2.450 F	MAGIC 202	150 F
MIDI BOX + SEQUENCEUR	990 F	CARTE DOUBLE	160 F

REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 Octobre 1991

LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
REPRISE Votre viel ordinateur ATARI ou AMIGA
repris à 50% de sa valeur**
REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE .....
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL .....
MON ORDINATEUR .....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE ..... SIGNATURE

SCOR -M. NEWS 10-91-RC 86 B 2526

NEWS

LA RENTREE DE PSYGNOSIS

Psygnosis annonce pour les mois à venir trois nouveautés qui n'auront sans doute pas l'impact du chef-d'œuvre maison - *Shadow of the Beast* - mais réjouiront quand même les mordus d'action, amateurs de graphismes léchés...

Le premier de la série, **Amnios**, est un shoot'em up présenté en vue de dessus. Votre véhicule spatial y survole un immense décor organique qui rappelle le vaisseau extraterrestre du film *Alien*. Les monstres se révèlent d'autant plus difficiles à repérer dans cet endroit effrayant que la plupart d'entre eux se fondent parfaitement dans le décor, ne surgissant que pour vous attirer au fond de leurs estomacs putrides ! Difficile dans ces conditions de récupérer les otages humains (représentés par des gonzesses toutes nues, histoire de capter l'attention du joueur !) qui sont détenus un peu partout dans cet enfer gluant !

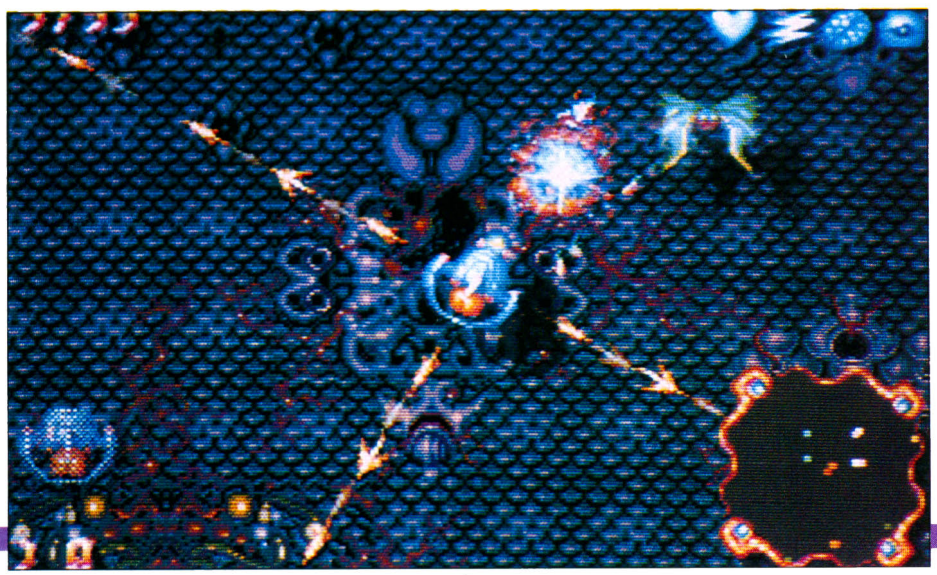
Disons-le tout net, ce jeu vaut surtout le détour à cause de ses décors, le reste apparaissant plutôt classique. La nef se déplace à une vitesse stupéfiante, tandis que l'écran scrolle dans tous les sens sans le moindre problème (l'image reste fluide). Pourtant, la richesse des décors - ajoutée à la quantité invraisemblable de lasers tiraillant à gogo -, de projectiles et de monstres qui encombrent l'écran, rend l'ensemble plutôt confus... Pratiquement impossible de voir où on tire, et encore moins ce qu'on vise : A éviter pour les joueurs atteints de myopie...

Amnios

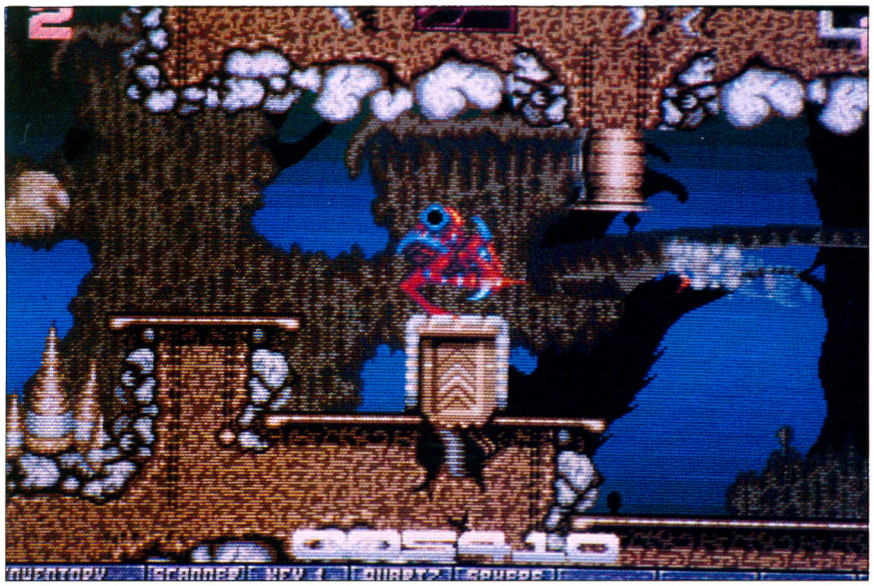
On pourrait définir le jeu suivant, **Ork**, comme un croisement entre *Gods*, *Killing Game Show* et *Venus*. Le joueur y incarne une étrange bestiole bio-ionique courte sur pattes et capable de voler. A travers un labyrinthe de galeries souterraines, la créature tente de retrouver des clés qui ouvrent l'accès aux niveaux suivants. Même si l'endroit grouille de bébêtes malfaisantes et de systèmes de défense meurtriers, il apparaît nécessaire de réfléchir avant d'assaisonner pour progresser. Franchir certains obstacles réclame en effet un chouia de matière grise et il faut parfois revenir sur ses pas pour glaner un objet utile, ou pénétrer dans le système informatique de l'ennemi, pour mettre la main (ou plutôt la pince) sur des informations éminemment vitales.

Outre la panoplie classique d'armes de plus en plus puissantes, la bestiasse peut également se servir de propulseurs qui, une fois remplis de fuel, lui permettent de s'envoler quelques instants.

Ork, pas franchement original, bénéficie tout de même d'une réalisation soignée (cinquante images/seconde, trois scrollings en parallaxe...) - comme toujours chez Psygnosis.



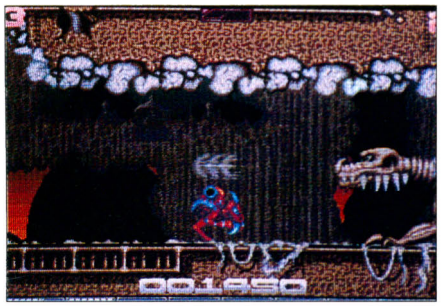
Leander, sans doute le meilleur du lot, se présente comme un jeu de plate-forme et de combat étonnant... Côté scénario en revanche, les programmeurs n'ont pas ratissé leurs bulbes : "Vous êtes Leander, un puissant guerrier, et vous devez libérer



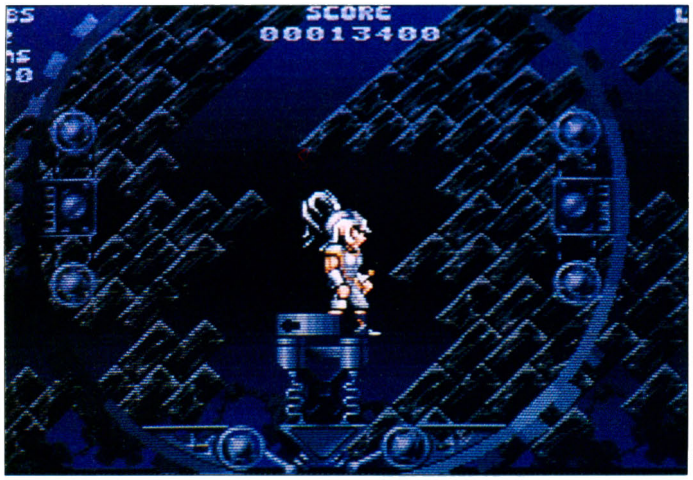
la princesse Lucanna, prisonnière du démoniaque Lord Tyeger." On a vu mieux.... D'accord, vous me direz, le scénario, on s'en tape, du moment que le soft cartonne un max... Mais tout de même, un peu d'originalité ne fait pas de mal de temps en temps....

Justement, à ce propos, les programmeurs ont eu la bonne idée de permettre à deux personnes de jouer simultanément - très rare dans ce type de logiciel. Dans la grande tradition des jeux sur console, le soft foisonne de pièges et d'astuces (exemple : donner des coups d'épées dans un totem pour dévoiler l'entrée d'une grotte) et on y trouve quelques idées ingénieuses : le héros peut carrément choisir d'imploser pour infliger des blessures sévères à un ennemi particulièrement coriace (bon, d'accord, on perd une vie, mais au moins, c'est efficace contre ces *@&*@`£% de monstres de fin de niveau qui font rien qu'à vous gâcher l'existence !).

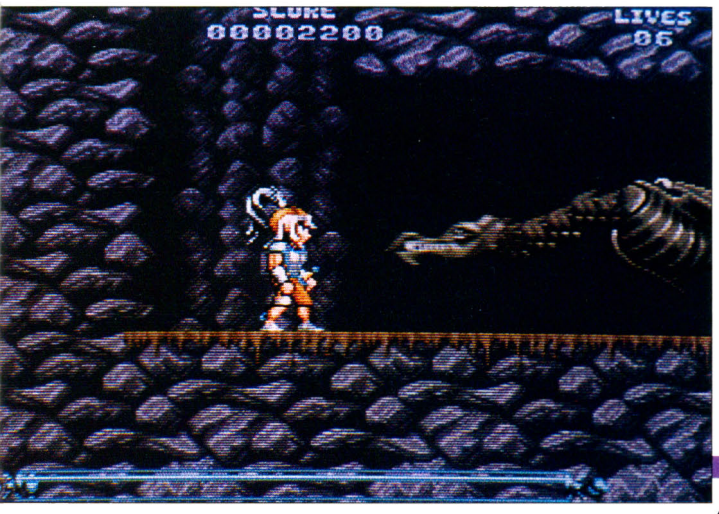
Les trois mondes à explorer se révèlent particulièrement complexes (ascenseurs, échelles, trappes, passages secrets...) et abritent une centaine d'ennemis avariés (molosses, créatures ailées, gnomes, dragons, chauves-souris, flammes vivantes etc. Les décors, joliment travaillés, sont parfois agrémentés d'effets spéciaux - comme ces violents orages, accompagnés d'une pluie battante et de coups de tonnerre terrifiants...



Ork



Leander



Question look, le soft semble un croisement entre le style Psygnosis et le style "console japonaise" : le personnage principal a une tronche à faire des heures supplémentaires chez Nintendo (le soir), tandis que les bestioles qui vous attaquent sortent tout droit de *Shadow of the Beast*... Un bien curieux mélange, et un phénomène un peu inquiétant chez Psygnosis, qui perd à notre plus grand regret un peu de l'originalité qui fit sa formidable réputation. Snif! Snif!

Francis Grobiloup

RESULTATS DU CONCOURS "IDEE DE GENIE"

Bravo à tous ceux qui ont participé à ce concours. Une fois de plus, la rédaction de Micro News peut s'enorgueillir de posséder un lectorat de haut vol...

PREMIER PRIX :

Sébastien Berthet
(Aulnay-sous-Bois)
Comme convenu, son jeu - dont, pour des raisons évidentes de protection, vous ne saurez rien pour le moment - sera édité par la société **Microïds**. Il recevra également un chèque de **5 000 F** dans nos locaux où il sera convié prochainement. Encore bravo !

DU 2e AU 11e PRIX :

Lots : un abonnement de 6 mois à Micro News + un jeu Microïds.

Patrice Khalifa
(Marseille) ;

Thierry Bandet
(Saint-Maur) ;

Sébastien Chort
(Confolens) ;

Patrice Krysztofiak
(Rety) ;

Arnaud Cegalerba
(Soissons) ;

Sébastien Bonneau
(Saint-Mandé) ;

Manuel Royo
(Meudon-la-Forêt) ;

Christos Nussli
(Yverdon - Suisse) ;

Pierre Deveza
(Auch) ;

Gauthier Malou
(Templemars).

NEWS

ETERNAM : L'OBSERVANCE

Piquant au vif l'esprit des plus bonasses, la mystagogie brûle aujourd'hui les étapes pour convertir les fidèles à la stricte observance d'un logiciel appelé à devenir culte.

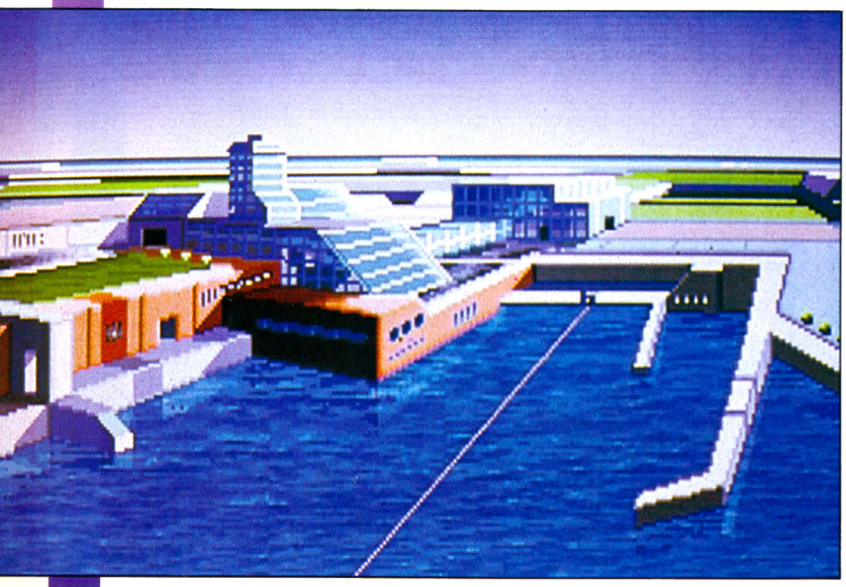
Depuis notre précédent article, le projet **Eternam** a franchi le cap des grandes interrogations et des tâtonnements pour atteindre à celui de la cohérence et de la sérénité. Le premier bouleversement visible par le commun des mortels touche l'appellation du produit, qui perd sa lettre initiale...

La légende raconte que le dieu invoqué par les instigateurs du culte d'Aeternam pour les aider à mener à bien leur sombre projet, aurait soudainement réalisé que ses protégés avaient été trop loin sur le chemin de la perfection ! Rompant le pacte qui le liait avec les humains, le dieu ordonna que ses disciples sacrifient la première lettre du nom engendré par son intelligence. Livrés à eux-mêmes, les auteurs consacrent désormais le fruit de leur labeur au culte d'ETERNAM.

UNE NOUVELLE VENUS

Libérée de cette tutelle spirituelle, l'équipe de dévots ne tarde pas à retourner à ses penchants naturels. Ainsi naît la grande narratrice! Ce personnage, que la décence nous interdit d'examiner plus avant sous toutes les coutures de son anatomie "vénusienne", présente au joueur l'objectif de la mission. Œuvrant pour le compte de l'Agence Universelle, elle est envoyée en qualité d'observatrice sur une planète assez mystérieuse...

La partie débute aux portes du palais du duc (voir notre précédente bafouille). Au bas de l'écran s'affiche désormais une série d'icônes. Il existe deux méthodes pour les activer. La première consiste à appuyer sur une touche du clavier et de guider un curseur en forme de doigt vers l'icône désirée. La seconde tire parti de raccourcis clavier qui facilitent grandement la vie du joueur. Outre les classiques prendre, utiliser, parler et combattre, les icônes permettent de choisir un sort inscrit sur leurs grimoires (il en existe une quinzaine dont la puissance variera au fil du jeu) ou donnent accès à la feuille de personnage du joueur.

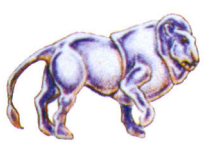


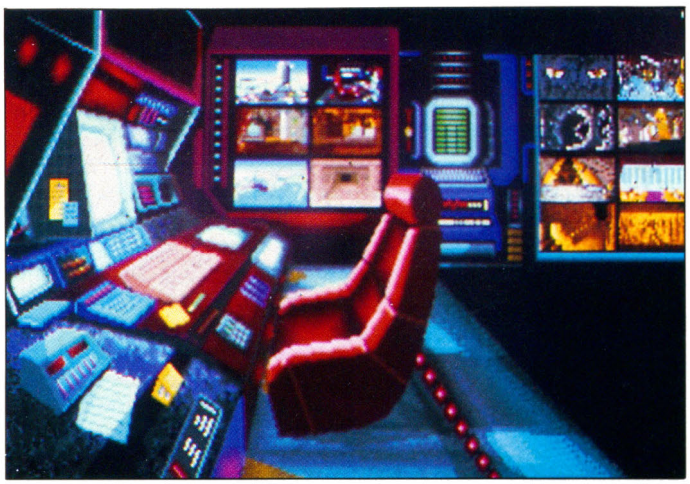
CIVILISE OU INCULTE ?

Au sommet de cette feuille de personnage détaillée figure le portrait du héros, qui adoptera diverses expressions. A sa droite, un cardiographe s'agite. Il existe également une jauge de force, une de puissance magique et un cadran indiquant les points de vie de l'agent spatial. Un second cadran se permet même de donner son indice de Q.I... Cet indice se révèle en fait assez important dans le déroulement de la partie. L'agent débarquant d'un monde très avancé technologiquement se retrouve en présence d'une culture primitive (en apparence). Face aux objets locaux, il restera la plupart du temps dans l'expectative. Les commentaires du héros se rapprochent alors de la narration primitive analogique - à l'image des Indiens d'Amérique qui employaient le mot de cheval-vapeur pour désigner un train.

En usant de cet habile subterfuge, les scénaristes font preuve d'une grande maturité d'esprit, en reportant l'image de l'homme civilisé sur celle d'un personnage inculte...

L'ultime point de repère pour le joueur reste la grande narratrice. De temps en temps, la feuille de personnage se transforme en écran





vidéo pour laisser la place à cette belle créature. (Nouvelle note personnelle : en récompense de nos bons et loyaux services, Charlie autorise ses délicieuses drôles de dames, ainsi que moi-même, à utiliser sa pelouse pour faire la sieste après le déjeuner. Signé Bosley.)

COTE INNOVATIONS

Dans la majorité des jeux d'aventure, la recherche d'objets et d'indices se solde par un balayage en bonne et due forme de l'écran à l'aide du curseur graphique. Une fois de plus, *Eternam* va encore plus loin...

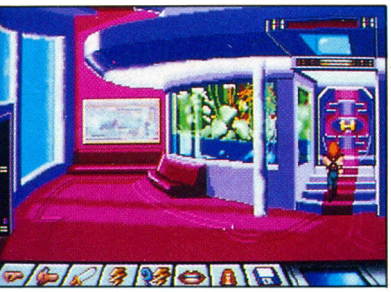
Lorsque le joueur déplace le personnage, le programme gère son champ visuel. Si un objet ou tout autre élément insolite se trouve dans la zone observée, il est aussitôt mis en évidence.

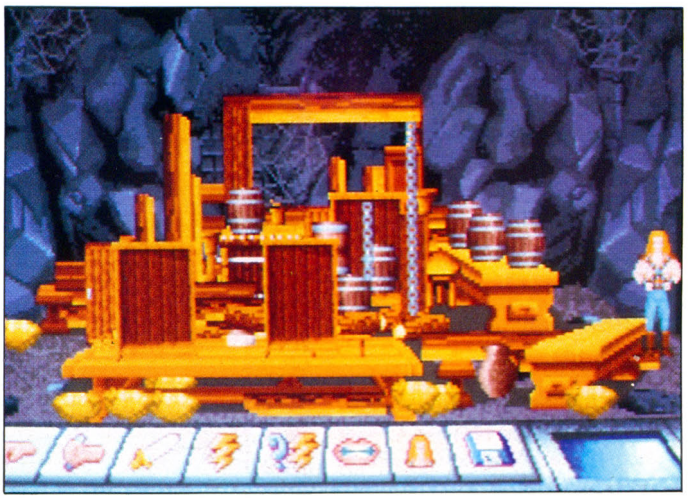
Pour rester dans le chapitre des innovations, des recherches poussées ont été menées pour mettre au point un système de communications terrestres digne des meilleurs romans de SF.

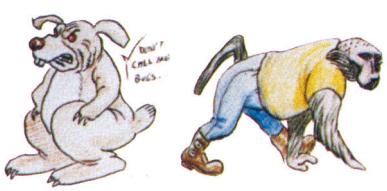
Admettant que le tracé de voies ferrées imprime de vilaines cicatrices à la surface d'une planète, les hommes du futur décident de construire des voies uniques. Le délicat problème posé par ce beau principe consistait à tenir compte de deux trains circulant en sens inverse qui doivent pouvoir se croiser. La solution : LE PORTIQUE. Ce véhicule n'est rien de plus qu'une nacelle montée sur deux jambes articulées. Selon son sens de circulation, le portique pliera ses membres vers l'intérieur ou vers l'extérieur de la voie. Ainsi la seconde nacelle, repliée sur elle-même, passera sous la fourche de sa consœur. Il suffisait d'y penser !

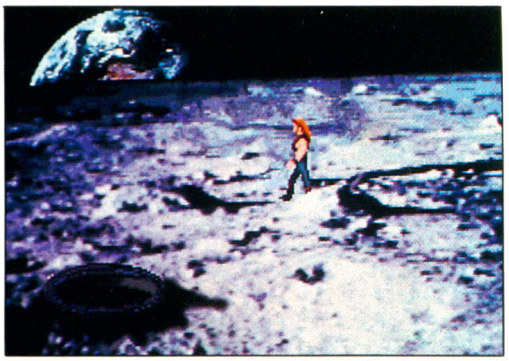
AU DOIGT ET A L'ŒIL

Lors de notre précédent article sur Eternam, nous nous en étions tenu (pluriel de majesté) à l'exploration du premier donjon. Le second module place l'aventurier au sein d'une gigantesque pyramide comportant trente-cinq salles. Pour percer le mystère de cet édifice, le héros devra faire appel à toutes sortes de connaissances. De bonnes notions d'égyptien seront les bienvenues !









Tout au long de cette nouvelle exploration, de nombreux clins d'œil à notre monde se montreront sous la forme de fort savoureux clichés.

Ce genre de références caricaturales tient une place encore plus importante dans le donjon high-tech : une gigantesque cité futuriste qui se dresse sur une des îles de l'archipel. Ce domaine n'est pas ouvert au grand public. Si le joueur désire le visiter, il devra se soumettre à un petit questionnaire visant à tester ses connaissances. Rien de bien compliqué cependant...

C'est dans cette cité que le personnage rencontrera une confrérie de scientifiques qui se prend pour l'équipage de l'*USS Enterprise*.

C'est également en traversant ce donjon qu'il découvrira deux des membres d'Infogrames chargé du projet *Eternam*. Complètement perdus dans cet univers, leur présence risque fort de compromettre la poursuite de l'aventure ! Plus loin, une porte temporelle permettra de vivre en direct l'arrivée du premier homme sur la Lune. Une rencontre d'un second type assez particulière.

En parcourant le vaste monde présenté par *Eternam*, le joueur ne manquera pas de s'arrêter dans un petit village fleurant bon la Révolution française. Il faudra plus que jamais veiller à garder la tête sur les épaules : les sans-culottes ne plaisantent pas avec les fouineurs de votre espèce. Aux confins des terres, un autre "village" attire les touristes. Les gentils organisateurs ratissent régulièrement la campagne pour proposer de superbes séjours... au fond d'une marmite. Il s'agit du peuple Drakk, des créatures mi-hommes, mi-lézards, qui ne vivent que pour se remplir la panse.

LE RESTE DU MONDE

Le monde extérieur représenté en trois dimensions se trouve encore en gestation. Néanmoins, la première maquette à figurer devant nos yeux ébahis augurait de plus d'une qualité. La vitesse de déplacement du décor semble encore plus rapide que celle de *Drakkhen*, et ce malgré la présence d'éléments en relief. Attention, il ne s'agit pas de simples pyramides posées çà et là au gré du vent par le programme, mais de véritables collines qui s'emmêlent et s'enchaînent pour donner naissance et vie à de somptueuses tranches de paysages.

Parfois, au travers des arbres et autres éléments décoratifs qui jalonnent le sol, l'aventurier surprendra une silhouette. Cette ombre furtive annonce le plus souvent de graves ennuis pour le joueur. Alors que dans *Drakkhen*, les monstres intervenaient de façon aléatoire et sans crier garde, *Eternam* gère ces personnages de façon cohérente. A chaque instant, le programme peut situer une créature, et le cas échéant la révéler au regard du joueur - qui a alors le temps de réagir en conséquence !

Avant qu'on ne quitte les locaux de la société Infogrames, les disciples d'Eternam nous ont conviés à leur prochaine cérémonie d'initiation, au cours de laquelle ils nous en diront encore plus sur leur rejeton - annoncé pour les fêtes de fin d'année. Récit complet dans notre prochain numéro.

Christian Roux

NEWS

BIG MAC

	Nul
	Bof !
	Moyen
	Bon
	Excellent

Lorsqu'on parle Mac, on pense exclusivement aux Etats-Unis, en oubliant les quelques sociétés françaises qui ont le privilège d'être référencées Apple, et donc Macintosh. Atreid Concept appartient à cette espèce rarissime promise - nous l'espérons - à un développement rapide.

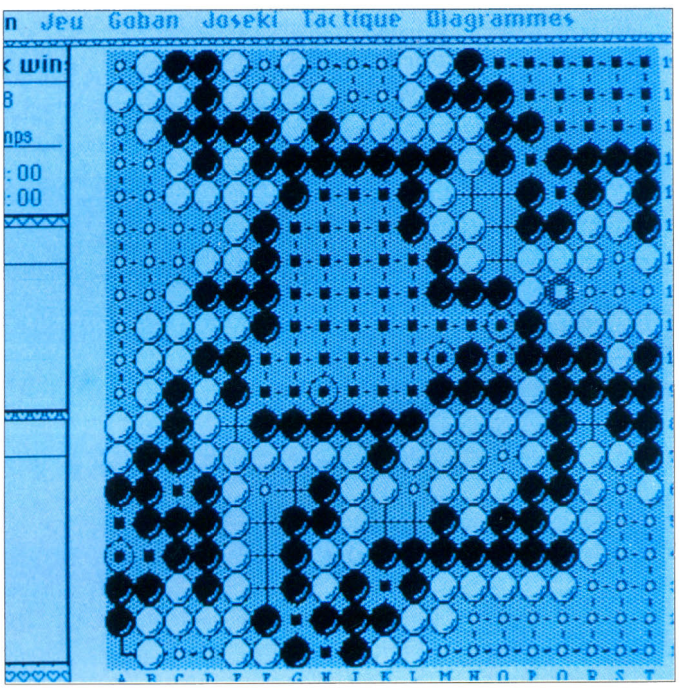
ATREID CONCEPT, L'APPLE A PAUL...

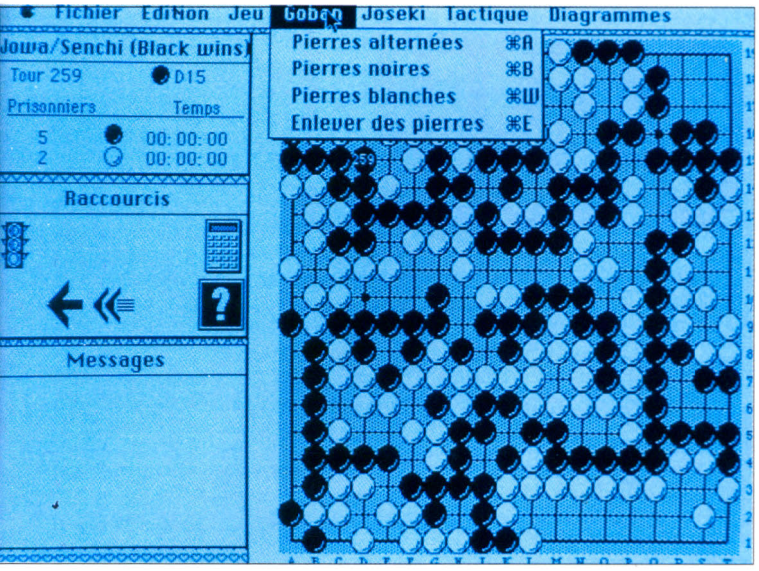
Octobre 1990, une société composée principalement de programmeurs Apple 2 GS voit le jour sous le nom évocateur d'**Atreid Concept**. Pourquoi évocateur ? A deux titres. Primo, *Atreid* est à deux lettres près le nom du héros de la saga de *Dune* (que nous devons à l'un des plus célèbres auteurs de SF, le génial Frank Herbert). Il serait trop long de vous narrer l'histoire de ce personnage presque mythique. Sachez simplement que dès son plus jeune âge, il doit apprendre à dépasser ses propres limites pour maîtriser le monde hostile qui l'environne et finir un jour à la tête d'un empire galactique... Secundo, le mot concept en dit long sur la volonté de ces 17 jeunes gens d'aller de l'avant en proposant sans cesse des idées novatrices.

Oui, vous avez bien lu ! Dix-sept personnes pour une société qui n'a qu'un an d'existence. Si ce chiffre paraît excessif, il correspond pourtant à la politique qu'ont les dirigeants de la société : un panel, le plus large possible, de compétences pour réaliser un travail fondé sur l'échange et la concertation. Les 17 partenaires se décomposent en 7 programmeurs Mac, 4 programmeurs PC, 1 programmeur Amiga, 3 graphistes et 2 musiciens. En somme, tout le confort à la maison - avec en prime l'ouverture sur d'autres créneaux que le Mac. Nous aurons d'ailleurs très prochainement du nouveau à propos des produits PC et Amiga...

Bien que récemment implantée sur le marché, *Atreid Concept* a déjà à son actif l'adaptation Mac plutôt réussie de **Pick'n Pile** sous contrat Ubi Soft. Ce travail, qui semble aujourd'hui les décevoir - seraient-ce de perpétuels insatisfaits ? -, leur a pourtant mis le pied à l'étrier, ce qui n'est déjà pas si mal. D'ailleurs Ubi Soft, de son côté, ne semble pas déçu puisqu'un nouveau contrat est en route et que cette première expérience a généré des contacts avec d'autres sociétés comme Lankhor, Infogrames ou Titus.

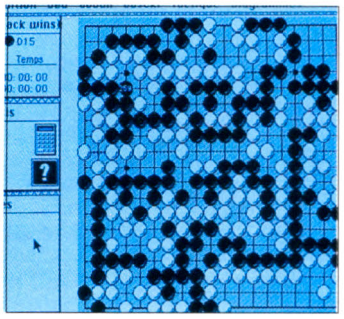
Outre ces activités purement ludiques, *Atreid Concept*, c'est également le professionnel, ou plus précisément le spécifique. Ainsi quelques produits se trouvent en cours de réalisation, comme un logiciel de gestion pour magasin de prêt-à-porter, ou encore un centre serveur pour *Next* - ce dernier projet n'étant dû qu'à la vénération sans bornes pour Steve Jobs dont font montre à l'unanimité les Atréidiens Concepteurs...





D'autres projets de grande envergure se trouvent également à l'étude sur CD-ROM pour PC, CDTV et Mac. A quand le développement sur Mac II ? A coup sûr pour bientôt, mais nous y reviendrons...

Avec un tel dynamisme, *Atreid Concept* a toutes les chances de devenir un empire, avec ou sans l'épice...



NEMESIS GO MASTER

(Quartet-Systems Editions)

Alors que les jeux d'échecs fleurissent régulièrement sur les petits écrans, le Go, dont l'intérêt semble au moins égal, ne bénéficie pas du même engouement. Et disons-le tout net, les quelques spécimens qui ont vu le jour sur d'autres micros se révélaient plutôt décevants...

Aussi est-ce avec un plaisir non dissimulé que je me propose de vous présenter le premier jeu de Go digne de ce nom.

Alliant la simplicité et la subtilité, ses origines chinoises remontent à 4 000 ans et il est accessible à tous. Le principe de base consiste à capturer par encerclement au moyen de vos pions - ou pierres - ceux de l'adversaire en ne lui laissant aucune échappatoire possible. Traditionnellement, le jeu se compose d'un plateau appelé Goban comportant une grille de 19 x 19 lignes, ainsi qu'un nombre égal de pierres blanches et noires. Des variantes existent avec une grille plus petite (13 x 13 par exemple), pour limiter la durée des parties, mais le jeu reste identique.

Au vu de la simplicité des règles, le joueur débutant sera tenté de mener des actions rapides, visant à étouffer dès le départ son adversaire. Mais la qualité de jeu de *Nemesis* aura tôt fait de le remettre à sa place en le battant à plate couture. Essayez, vous verrez bien !

Une disquette pour Macintosh.

G.B.

20F

OFFRE PRIORITAIRE

ROBECOM

LA DISQUETTE 5" 1/4

30 F LA DISQUETTE 3" 1/2

FRAIS DE PORT GRATUITS

Disquettes de logiciels du Domaine Public International pour PC et compatibles.

BON DE COMMANDE

(commande minimum 8 disquettes)

à renvoyer avec votre règlement à

ROBECOM B.P. 30 - 34502 BEZIERS CEDEX

☐ 527 - WAMPUM
Système de gestion de base de données.

☐ 758 - GAMES SERIE 21
8 superbes jeux CGA pour votre PC.

☐ 775 - FREEWORD
Le fameux traitement de textes. A posséder.

☐ 720 - GEIBUDGET
Gestion de budget domestique.

☐ 707 - GESTION FINANCIERE
Calculs financiers (crédits, etc.)

☐ 574 - FORMULAIRES
Pour créer vos propres formulaires.

☐ 245 - FINGER PAINT
Logiciel de dessin complet.

☐ 667 - IMAGE 3D
Logiciel de D.A.O. complet. (CGA)

☐ 722 - HOROSCOPE
Logiciel d'Astrologie. Superbe !

☐ 609 - FORTUNE
Logiciel de prédiction par les cartes.

☐ 572 - CUISINE
Cuisine Assistée par ordinateur. Bon appétit.

☐ 752 - CAPTAIN COMIC
Superbe jeux vidéo en couleur. (EGA)

☐ 776 - GALAXY
Un superbe traitement de textes.

☐ 780 - CHARTS
Logiciel de tracé de plans. (CGA)

☐ 700 - AQUALOGIC
Logiciel éducatif pour aquariophiles.

☐ 208 - FREECOPY
Utilitaire de sauvegardes.

☐ 663 - ARC
Collection de programmes d'archivages.

☐ 658 - BAKTRACK
Utilitaire de sauvegarde.

☐ 733 - IMPRIME
Utilitaire pour imprimante.

☐ 505 - QUBCALC
Voici un tableur en 3 dimensions !

☐ 234 - GAME UTILITIES
Emulateur d'écran CGA/HERCULES.

☐ 771 - SPACE RESCUE
Une nouvelle compilation de 3 jeux.

☐ 787 - PRINTER ART
40 dessins pour animer vos programmes.

☐ 110 - MAIL MASTER
Gestion de fichiers pour mailings.

☐ 661 - MULTI-ASSISTANT
Organisateur de bureau.

☐ 244 - MICRO-GENE
Retracez votre arbre généalogique.

☐ 236 - EASY MENU
Créez vos propres menus automatiques.

☐ 668 - ABC FUN KEYS
Ensemble de jeux éducatifs.

☐ 735 - MAP
Logiciels pour tracer des cartes géographiques.

☐ 750 - BACKGAMMON
Classique jeu très visuel.

☐ 781 - COPT
Copie de fichiers optimisée pour votre PC.

☐ 607 - NUMERO
Logiciel de numérologie en Basic.

☐ 731 - SOMPLUS
Gestion de votre budget personnel.

☐ 565 - GEITEXTE
Traitement de texte super ergonomique.

☐ 343 - 3D CHESS
Programme d'échecs en 3 D.

☐ 352 - STRIKER
Simulateur de vol en hélicoptère.

☐ 319 - MUSIC
Ecrivez vos partitions à partir de votre PC.

☐ 207 - COPY UTILITIES
Logiciels de sauvegarde.

Mettez le nombre d'exemplaires dans les cases qui vous intéressent. TOTAL ☐ disquettes de type.....

Disquettes gratuites : 2 pour 10, 5 pour 20, 10 pour 30.

☐ Je désire recevoir votre catalogue gratuit.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....Ville.....

Règlement par : ❑ chèque ❑ mandat

❑ contre-remboursement + 40 F. signature

☐ Je règle avec ma carte bleue.

Expire fin : ☐☐ mois ☐☐ année.

MICRON 10/91

AMSTRAD CPC

A TOUT CASSER !

Depuis Micro News n°47, les codes machine ne vous font plus peur ? Alors voici *Diams n' Diams* du génial Sébastien Royer. Une action originale où les réflexes le disputent à la stratégie.

Pour tenter de dérober tous les diamants présents dans les onze salles d'une immense chambre forte, un voleur doit procéder avec méthode.

• Faire apparaître le butin dissimulé derrière des pions, en retournant ces derniers de façon à aligner des dessins identiques.

• Casser chaque pierre (énorme) en plusieurs morceaux afin de les transporter aisément jusqu'au sac laissé à l'entrée.

• Eviter le gardien particulièrement zélé qui arpente la salle.

Cette aventure se vit au joystick ou au clavier. Fire (copy ou espace si clavier) permet le retournement des pions, les coups de marteau et la pose des précieux diamants dans le sac.

Bon courage !...

SAUVEGARDE DES LISTINGS

Comme d'habitude, le listing Basic est à sauver sous un nom de votre choix (DIAMS par exemple) et les quatre fichiers binaires sont à entrer par notre pokeur maison publié dans Micro News n°47.

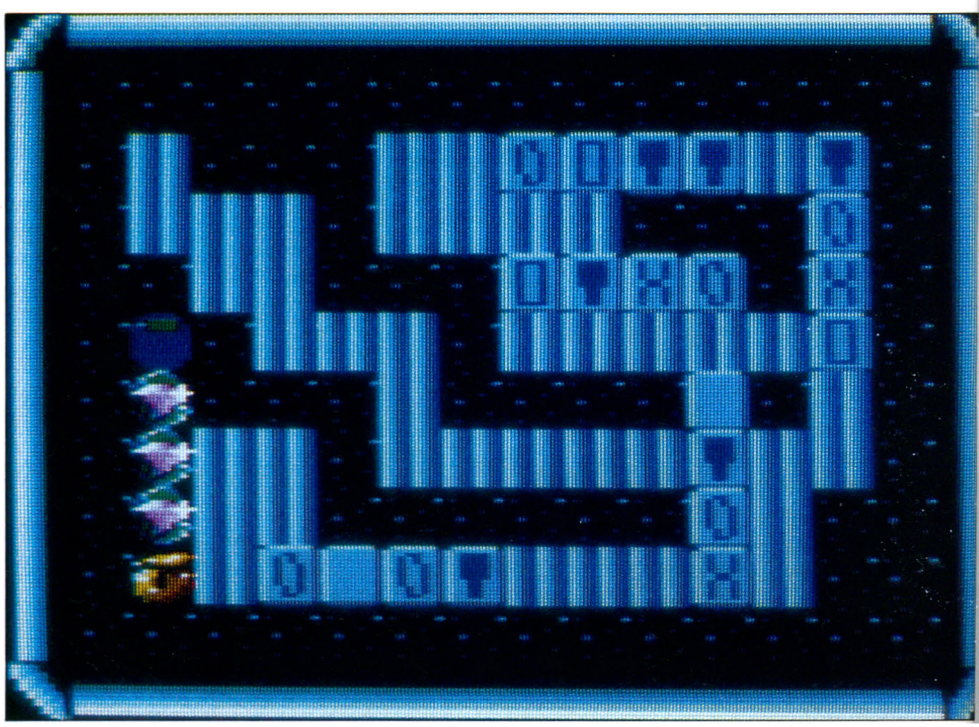
Nom	Adr.déb.	Long
DIAM1	&6EA8	&10CF
DIAM2	&7FF8	&B00
DIAM3	&8CA8	&16F
DIAM4	&8FF8	&1460

LISTING 1

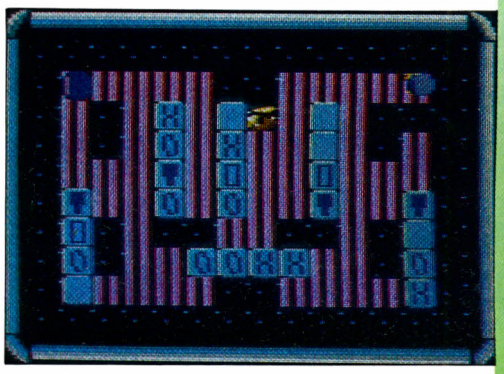
```
10 ' ********************
20 ' ***   DIAMS N' DIAMS   ***
30 ' ***   (C) R.O.S.SOFT   ***
40 ' ***        1990 by     ***
50 ' ***  Royer Sebastien   ***
60 ' ********************
70 '
80 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:MODE 1
90 MEMORY &6EA7
100 LOAD"DIAM1.BIN"
110 LOAD"DIAM2.BIN"
120 LOAD"DIAM3.BIN"
130 LOAD"DIAM4.BIN"
140 CALL &8000
```

LISTING 2

```
6EA8:EA 5F 59 8E F1 22 B8 83 DA 80 27 68 18 56 71 78:1F
6EB8:C6 AB AB 63 54 11 E0 07 AB A2 FA 4A 6D C9 D7 6F:1B
6EC8:A3 6A 15 3C E2 5B D2 18 5D 37 DA 71 EA 67 AB 1A:66
6ED8:F6 21 62 EE 83 8C AD 0B C5 65 A2 87 6C 51 A4 97:AC
6EE8:E6 3C 34 D7 94 DC DD B6 A3 17 C7 D1 F9 23 68 2D:2E
6EF8:60 C1 95 E2 68 96 73 6F 21 01 C5 01 47 26 C8 09:B5
6F08:DC 37 A2 A8 24 6F F1 74 E0 62 7C E1 B1 02 4B 81:32
6F18:C4 65 22 1F 4A EF 31 0D FC DF 18 13 B2 24 F3 FA:67
6F28:6A DC 49 B0 F5 C2 4D 28 82 FB 87 8A 92 62 A5 59:F3
6F38:23 EF A7 35 9A 85 D3 7D 7D 9C 6F C2 11 34 14 5C:71
6F48:7A 0E B0 9B 18 FC 76 95 36 C0 DC 5C 4C 3A 14 81:B4
6F58:EF 92 A1 F6 BC 79 2F BA EF A5 EF 22 7B A9 B8 E0:84
6F68:83 12 17 AE 1F DB 43 C9 70 27 8C F1 DF A5 85 2C:46
6F78:D4 3F 8D 7B F4 6D D7 B1 AC 0C C8 5A 37 DA 7D 13:58
6F88:10 68 B2 59 9D ED 5A 29 E1 E7 34 7C 90 96 ED A3:92
6F98:F2 BF 80 1F 51 27 2D F1 10 AB 36 A8 7C B1 F0 62:95
6FA8:FE EB BB 0A 53 41 F0 FC 1D 80 E7 3D 73 0B A9 8E:22
6FB8:A6 DE BD 5A D4 37 C9 E0 EF DE B7 27 99 58 35 C3:08
6FC8:E2 6E 0C 3F AF 86 EC 3A 19 C7 89 C9 13 92 00 F3:44
6FD8:0B 72 39 1F 2D AE 4D 94 88 CE 73 DF D0 08 B0 03:06
6FE8:4D 75 ED 07 E5 D0 3C 6F 50 89 B1 DC 7D 04 A4 25:B8
6FF8:20 9A B0 EE B0 59 87 4B 74 1F 55 30 D1 13 97 34:3A
7008:81 9E DC 99 48 4E 68 1B A3 90 C1 EE C9 6D 9F EE:98
7018:27 FC 0F 14 0C D6 EC 66 7F B6 2F 72 B3 71 47 A4:E8
7028:C4 72 3A DA 3E DD FA F7 87 8E 3B E2 32 A4 91 5E:E1
7038:F4 17 EA 48 31 51 0B E8 48 CC AF 2D 5C 64 D7 BD:04
7048:A6 8D 7A 90 9D C3 BF F7 51 8B DA 70 69 C1 38 AF:09
7058:BD DC DB 8F B2 AB 8E D7 01 C2 1C 46 94 BB 29 5A:3D
7068:9D A7 9C 93 60 5A 5A E5 85 79 AC 90 F2 CA 7A 35:21
7078:0F B9 82 37 91 19 C7 29 88 68 4F CB B3 EF A7 BF:E2
7088:B3 E2 73 75 73 60 23 57 76 79 15 55 5E 5D 12 3D:70
7098:08 A4 12 DA 18 AB 7B F4 DD 25 C7 01 4C AD 97 B9:40
70A8:B0 35 31 2E 94 2B E1 D9 C8 39 FD 44 46 AB 52 CC:63
70B8:4D 55 03 D4 71 E1 B9 EC F0 7A 14 E4 6C 14 1A 48:FA
70C8:15 7A 54 4F 75 38 B5 67 AE 59 6A A2 DF 59 24 22:A2
70D8:D9 50 2C 44 3F 42 5B 97 EA 03 69 4D E9 AE 94 C7:86
70E8:0C CF 6D E3 89 23 79 5B BB D5 82 70 D8 4C 03 7A:65
70F8:6A D3 A5 AA 4D 98 31 BB B1 E4 28 1E C0 E0 AC 1D:BC
7108:A1 0E E6 8E CD A9 D7 2A 6E 68 40 F1 04 1D 66 F1:58
7118:87 5E A5 D6 6F 5D 35 60 2B C6 73 27 9C 2F 84 61:65
7128:D8 FE 9D 55 9F FC 33 71 C9 FA 42 2A 71 8B 41 3A:2F
7138:33 41 20 6F 14 04 2C 45 8A 75 AE 06 ED 9F AF 9F:AD
7148:BC D9 AF 87 C6 BA FB BB E3 79 B4 37 E6 D4 FB 72:BF
7158:0D EF 55 5B 93 35 D6 D5 B7 77 91 3A E9 BF 6C B3:E2
7168:49 E7 EE 4E 55 33 8B C1 31 32 C3 97 C5 6B B7 2D:6C
7178:AE 91 31 FD D2 3E 44 51 7F 01 D7 5D A7 94 CC B1:2D
7188:8A 9B 5A B8 D4 45 36 DB 9B 56 D3 02 40 82 C8 14:45
7198:B5 B8 04 D6 76 95 31 45 3E 26 4C 49 EF 65 A3 25:F4
71A8:17 6F EA 5D 79 D8 39 F4 DD 8C 1E E1 58 D0 DB 8F:E1
71B8:7F 31 CD 8E 6B 85 2B F5 85 CB F2 87 B6 B2 EF 31:69
71C8:34 E8 5E D7 B4 8C 88 DE 31 87 AF AE 64 0A 7E 2D:E4
71D8:D2 08 4F 7F 09 72 18 85 E1 24 25 DB 96 43 EE 7A:05
```



```
71E8:42 20 EB E4 F1 DF 48 89 ED 17 AE F6 15 F2 23 36:9A
71F8:B9 EC BF B6 01 A1 4C 35 30 DC E6 8A 0C A9 A1 61:D5
7208:67 D2 93 DA BC 3E AA 35 AB 8F E7 68 68 2C 34 59:03
7218:4D 5F DE DB EF 44 F0 BA 41 EA 3E E1 D5 E4 EC 31:69
7228:74 83 FA 49 7E 10 C7 B6 C1 58 3F 04 67 97 09 66:D4
7238:6B 01 AE 6C 9C 5A 66 CC 8D 0D 04 96 7A 53 72 BB:24
7248:A2 41 E9 E3 30 A1 0F F9 EE 52 33 A6 67 20 1A 99:E4
7258:3E A3 DA 97 03 5F 99 C8 C5 5D 68 99 EA 0E 2C A3:D0
7268:A9 1B 77 2D F8 40 1B EF 63 73 84 6B 21 B3 16 81:12
7278:F7 CB 92 6A BC 8D 68 14 FD 8D 0B 81 DC 94 9E 8D:D4
7288:04 50 47 05 C3 46 4F 59 50 D5 C6 61 01 39 2C 42:28
7298:84 03 3E 6E D7 0E 97 6C 97 AF 53 E8 F0 1F 3D D5:B2
72A8:A2 56 89 D9 D6 F1 D8 4F 56 D3 7C 4D FB C3 08 94:3E
72B8:E5 13 9E BD F8 BA D4 D0 C9 74 F5 6B EB B1 C1 0C:AC
72C8:AD 0B 91 2B D5 72 08 A8 F0 BB FE DE E5 55 9C BF:6F
72D8:49 C2 71 53 2D 8D 86 BE F6 3B 4D E8 EA 3A 8E A0:50
72E8:36 77 07 57 0A 92 12 CD 4F E5 68 56 BD 7E 0F CF:3A
72F8:93 85 7A 1E 6B 6D A8 93 6E 12 9A 8A 7D AA 28 02:BD
7308:22 DC 25 36 1A EB CF 2F AF CE DA C7 29 E3 97 87:BF
7318:1B A9 18 74 E5 E2 95 4B A1 EB C2 2A 79 9B 8D EA:39
7328:8D 1A 80 2D 2C D3 79 2A FA E7 8B BD CE C9 C8 02:3D
7338:A9 2A E3 27 39 06 E9 92 1C 59 11 22 67 5A 93 20:D6
7348:C7 B7 90 03 B7 9F 1B 67 94 59 A4 D5 2E 05 7A 17:0A
7358:CC 81 CE 29 5B FA B0 A8 4F 64 D0 A6 3F 05 CB C9:F9
7368:9D 72 92 9E 12 F2 E4 34 C4 42 A9 7C AA 9D 2F C8:BB
7378:DE DF 9D 91 92 9F 60 C9 CC 45 5D A7 21 2B 43 24:3A
7388:E1 B2 AF 4B D0 95 AE 3C D4 A6 A7 39 CD 94 0A 69:5F
7398:49 04 76 07 13 ED B5 2F F9 E3 49 55 76 0C 28 A3:59
73A8:3D D6 DB 95 CB 5F C3 24 64 F5 DE 64 FA 16 FC 77:4C
73B8:C0 D3 F3 AE DC 04 EE 4A 48 01 02 F6 6D 73 48 19:59
73C8:AF AF E5 C8 96 1D ED 91 13 24 93 A6 F2 1D C0 ED:21
73D8:AB 5A 5E 47 ED E0 87 1F AA F5 CA 93 F7 3C 3E 1A:E4
73E8:50 0D 8C 3B B7 C2 0A 47 91 E5 29 2A AC 81 66 87:2A
73F8:B2 50 F2 7C A5 6A B3 B8 9E 57 FC 97 59 1E 7E D7:01
7408:94 F5 7B 3A 5F 47 40 3D E5 EC 5F D3 41 4F EB 61:79
7418:2F 8E A8 30 AC 66 E3 4E 6F 66 BF C8 E3 EE C3 C3:F0
7428:DD F6 0F ED 28 4A AD 00 9D 11 5F 4C B5 A9 4B 27:D2
7438:45 52 BD 34 EC 0F 70 BD E6 F5 04 D9 EA 0D C1 C6:23
7448:F5 C8 4E 10 A7 34 ED DE AB 41 E3 45 AF BB DD 45:8B
7458:2F 85 01 B7 74 DD C8 62 8F 30 7B 97 53 A4 13 F6:13
7468:A7 DB D1 7B 22 8B 29 2A 0D 49 08 E7 B9 D6 CD 1E:A9
7478:94 5F 06 2F 61 56 CF 97 6C 08 21 22 50 48 E4 0A:9F
7488:15 37 DF A4 66 E3 9E EE A7 95 EC 46 E5 00 5E 43:76
7498:5D 55 4D 36 BC 7B 9A BF 59 E4 CE 9D 1A C2 C7 5D:82
74A8:57 01 1B 72 DB F7 08 AE 67 F5 0C 7D F0 B5 7F 9C:6D
74B8:5C FB 62 75 1D 29 D7 24 F7 EE 0C 0C F3 20 6D 9D:99
74C8:74 75 27 CE 7E 15 BD 0F 9E 74 D5 B9 14 AA 7D A7:20
74D8:8A 64 98 DF E3 12 E7 A8 6D 60 9C 58 0D 40 EE B9:AA
74E8:03 EA 76 AA 9C DC 3B 90 83 A5 49 0E A6 F4 81 D0:09
74F8:D8 1D 91 83 53 D5 A3 C3 34 AD 52 24 DA 99 56 B9:86
7508:AB 42 1C 77 8F DB A6 02 AF 31 6A F8 1F D5 10 8E:EA
7518:91 92 DB 2C 0B E4 53 97 C6 F5 CF 8A 4E 89 27 2E:D3
7528:CB DA 47 2E 35 7D B4 12 B1 3A 5F F9 68 EB 81 9D:24
7538:D9 78 50 4E 47 1B CD 1C 25 97 FC E0 65 EA 03 F4:49
7548:89 87 CF 17 4A 7D FE 23 2C 82 D1 9D D7 E6 32 1F:1F
7558:43 6A 92 E0 80 68 B4 FC 12 99 4C 5C 68 A8 56 51:D7
7568:52 1D 24 37 17 F9 14 FE 1B 6B 6B FE 4C 76 0A 16:91
7578:34 38 B3 F6 0E 56 0E 56 5D 29 BF C4 2F A0 1F 9A:EF
7588:A4 8F 90 A1 96 77 70 66 BE 7D 2B B5 67 B6 C2 71:B7
7598:2C 33 41 C7 15 17 B2 9F E2 EB 37 AA 6E B9 67 82:E2
75A8:B7 9D 3E 81 8A CA 08 39 65 5C 79 39 20 DC 2F 78:5D
75B8:06 6B 0A 14 58 26 E2 DD 76 E7 C9 E4 84 5B D9 39:EB
75C8:84 90 77 5E 5B 00 44 76 F5 5D 14 29 94 61 E1 D5:AC
75D8:58 42 8B 05 F5 A6 F5 40 F5 D2 8F 19 BC 07 4E 73:53
75E8:1C 80 67 D4 E4 F6 7D 1A 81 9B 66 B1 C2 3E DF 25:9E
75F8:23 57 F2 83 8A D8 24 52 67 2A A3 4F 26 5E 40 C5:C1
7608:F2 80 B3 6A AC B1 F9 40 27 4F 83 BE 9B 7D 8D DE:A6
7618:69 B9 51 A8 E5 C1 62 2F 09 BA 05 7F A3 8D 6B 87:D2
7628:76 1B 99 E9 96 9C EC 8B F3 3B 20 CD C3 35 73 AC:86
7638:1D 15 1A 9B FA 24 E7 95 A2 23 75 B2 59 23 E1 DF:A9
7648:C2 3D BC 63 3A 11 D0 2E FC 63 73 75 A4 42 10 46:FF
7658:08 D7 11 EB 9E E6 24 46 D4 03 1D B4 CC 5F F6 0B:33
7668:6C B2 16 61 CA C6 0F 73 55 49 2F CC 9E 9C 93 D8:6B
7678:67 14 7E 43 C2 5E 94 16 E2 BE 15 51 B0 AF B1 76:56
7688:89 8A 84 F6 62 C6 D0 48 AE 94 A7 E5 C4 94 3F 2B:05
7698:9D F6 73 57 2D 8D 84 52 85 20 C0 65 3B BC 17 FB:21
76A8:D1 33 2F AB D2 E5 4A C2 64 51 02 23 D5 7C B1 9D:91
76B8:A1 93 78 DA 05 91 D2 55 51 D7 0B BB 16 26 61 70:3F
76C8:39 4C 6B B4 28 4F A3 58 E6 74 FC 9E F8 71 44 62:FE
76D8:5C 19 11 F3 D8 40 EA 90 56 40 5B 68 FD 55 A1 88:7E
76E8:BC B1 44 49 A8 7F 6D E8 8A A5 70 F2 8B 27 F9 D8:FB
76F8:4F 06 55 A6 BD 4B 45 AE A9 D1 A1 28 B7 99 AC 62:33
7708:02 2F 51 AD 79 23 2F 66 B6 43 D1 EE 1D 35 F1 0D:DF
7718:CB 52 3E 9C A7 A8 1E 88 8B 25 D6 D7 08 44 77 87:CF
7728:97 4E B5 81 C7 C6 4A AD A6 24 F3 C7 EF 1B 93 69:04
7738:6C 2D C8 62 A8 8F D7 0D E9 C5 6F 73 25 43 7D BC:2E
7748:D1 EB C6 EB 79 D1 E9 AB 1C 29 6C 72 FC AD 64 B4:9E
7758:D5 22 4A 18 4E 7D 2C 40 14 3A A1 66 76 F8 5A DF:7D
7768:0D 4F 38 DC BF A0 40 4F 00 95 00 CC D4 12 CE 2E:A4
7778:6B 21 77 AE 33 C3 12 A9 20 5E 3A 0E 12 3D 0D 8B:DB
7788:A5 B5 94 86 3F B2 EA 69 FE DF 4F A0 55 0C A3 C4:93
7798:B2 DB 05 80 3A 84 B5 87 5F 85 EE 89 79 67 3B 8C:5A
77A8:C3 11 19 1B 24 45 82 3D A6 BE 09 6A 15 CE A7 14:B2
77B8:36 4E 31 34 C8 A3 A6 31 39 1C D9 E8 61 5B 9C BB:7E
77C8:9C A8 CB F0 58 E3 76 CF FC 5C 3B 0E 79 28 A7 90:0F
77D8:2B F7 04 85 9C 21 9D C7 04 18 15 64 CA 58 51 03:B7
77E8:D6 47 C9 2D E9 69 5F C5 36 F1 41 87 E7 70 58 C1:65
77F8:53 39 19 11 AD A3 8B 6E 2F 67 8B 6E C5 C5 A1 EB:35
7808:F4 F0 4E B9 69 B7 02 71 F2 6B 79 64 80 B0 99 A1:13
7818:D9 06 7D 18 61 F6 04 AD A5 1F BE 89 F7 0B D6 AC:CB
7828:F7 EA 44 43 30 18 D3 D4 3B 3A 46 B2 A8 FA A5 AD:D5
7838:F5 67 2A 63 DF 91 EB E8 D1 0A D1 5A FD 28 D4 AF:95
7848:7C 6F D0 09 E3 B7 FC E9 27 01 EA E1 7D 64 C7 4E:3D
7858:EA 07 DA 41 C6 4F 1F 77 2E 58 62 FE 46 F5 6C E8:E1
7868:0B 3D E1 4B A5 4E 2B 25 0F B7 CE BD 94 8E 0C 74:72
7878:97 F6 A4 64 33 DC 58 69 A4 F3 24 55 8C AF 08 B2:19
7888:2E 2B 15 8D 28 A9 27 2C 91 CD 94 AD 6D 0B 45 E5:76
7898:70 AC EB 6B 8E 02 8F D7 05 B3 6F 22 DD 1E DA B1:39
78A8:B7 68 34 F8 82 6B 2F 8B 9E AE 0E 49 A8 01 D2 85:A3
78B8:E1 36 9E FB 76 0F 96 3C CD 72 2F 75 76 24 BB B3:6C
78C8:77 78 0C 0A ED 31 66 82 CF 4A 80 1B 91 93 FB FE:CD
78D8:8D FB 37 14 B5 98 6F 7A 12 91 12 02 A1 F1 8F 79:6F
78E8:BD D7 DB E7 4B 1D 51 38 DB C7 93 DD 7A 11 94 B9:E1
78F8:F2 11 C6 D7 EE C8 09 02 D7 B8 FD 3B A2 A4 A9 0F:8C
7908:77 EE 3C 07 13 9D 15 AF FD 43 F7 D3 02 67 FD CE:7E
7918:A7 E3 71 3D 73 8A 12 B0 08 52 48 44 30 53 8D C3:24
7928:A8 35 B9 FA 2B F9 27 1A 33 96 D6 B2 DE 70 74 BC:C4
7938:F2 D6 8C 1A CC FC DB 60 AC 66 C4 7E 33 93 EC 91:6F
7948:92 BB 06 FE 0C AF 39 41 74 E7 27 12 DA 42 45 08:C9
7958:5D CA 0E CF DE 32 37 31 D9 69 A7 B2 30 B3 A9 3A:F7
7968:6C 11 5A 20 D8 2C 4E 1E 64 65 E5 B1 B9 D8 00 C2:83
7978:FD 6C E9 DE CF 87 48 E0 EB 96 1E 16 EC 88 0A 37:4A
7988:1A 0A CC 93 35 64 CC 15 B3 36 29 75 7A D1 69 14:61
7998:3F F5 26 04 83 9F 35 68 64 B4 F4 6A 81 D4 7A 6B:FB
79A8:D1 FD B9 DC 30 2F E1 FD 44 84 CC E5 AD 85 19 15:C9
79B8:10 9F 40 FB 1A 58 1D 68 05 E8 76 E8 9E 10 78 32:3F
79C8:C9 CA B3 50 F9 80 C5 64 55 1C 61 F2 5F 5A 20 98:4E
79D8:A1 4C 0E 44 5F 26 55 0B 71 92 97 B6 8B AF CB C9:40
79E8:1F 18 06 09 B6 E8 B7 A3 10 08 C4 03 80 26 C9 C2:26
79F8:2D 8B 28 D8 92 A5 49 BA BF 4B 59 65 00 17 7E 1D:EC
7A08:F5 17 52 9F 13 5E C1 E7 17 6B 5A 1C 6A 26 0C 36:07
7A18:6C 51 EF 49 91 09 81 F9 CA 28 5F 10 77 A8 7E 70:46
7A28:FC 55 D5 6F 83 3D 11 4C A5 EC F0 48 CD 2D 1D 49:6B
7A38:27 49 50 84 BC 55 B6 D9 2A F2 D0 0A 20 2F C8 83:89
7A48:D5 93 5B 97 0C 04 9F 72 84 33 CE CC 6B B9 A8 36:7C
7A58:2B A8 02 61 37 CC E2 CA 5C D2 78 0B 93 6A 49 5F:04
7A68:CC AD E8 E0 D4 A2 17 1A 45 64 9A E3 66 14 2D C8:E0
7A78:1E 9F 68 1C 58 4A 5C BC D3 DA EB AE 7E 58 30 CC:10
7A88:8C 8E 69 32 D1 50 53 7C 76 64 6E 82 92 3D BD 81:CB
7A98:0D D4 19 95 DB 3A E0 02 7B D8 BE 26 B9 1E 31 EE:FA
7AA8:C8 E2 F1 D6 8E 0F F5 9E 9F 11 9D 7A 9D 87 05 86:9D
7AB8:BB 88 AE 2F A0 18 F1 20 13 46 D0 91 EF DE 0B 0E:36
7AC8:43 80 A0 9C E9 81 72 9C 6E 44 C3 3C C6 1A 2E 00:7F
7AD8:D2 93 4D 79 31 BA 63 0E D3 C6 21 71 58 B2 E7 F5:C5
7AE8:86 52 BF 38 9B 96 A3 79 1E BD E1 13 75 9B 98 D1:1E
7AF8:29 FA 8A 8F 7F 11 CC EB 94 0B 49 8E 3E A4 00 4B:A8
7B08:1C 24 87 95 3B 55 FC 3E F7 0C FB F4 37 ED 30 CF:F9
7B18:81 36 81 05 58 F8 16 04 36 39 A4 58 1B 5F 1E 2A:BD
7B28:17 EA 5B 53 30 01 C2 2B 90 5D 9A 2F 77 27 E5 52:FB
7B38:F1 67 05 54 DA C9 E6 18 3F ED C2 66 62 AA A0 65:AA
7B48:58 92 49 E4 B5 E9 B3 B0 8E 0C 4D 3C EC 05 C6 C8:48
7B58:36 1D 1D 04 0A 3B 91 15 B2 F6 42 C6 60 6D F8 D8:01
7B68:E6 43 6E C4 81 66 C8 8D EA CD 13 79 62 BA B8 CA:0B
7B78:74 55 AD 96 F4 F5 4C C8 68 C3 8F 82 16 98 20 74:9A
7B88:2B EF D0 0C 2C 52 0F 96 F6 98 BD B1 14 F3 22 1C:D8
7B98:B5 DF E8 BB A8 A1 F2 B4 89 52 BB C3 25 72 68 5C:E6
7BA8:D2 B8 77 BB CF F8 53 C0 52 FA 06 2E 2F 83 DA 33:AB
7BB8:4F 18 B2 73 32 B7 2C 3B 1E E2 58 04 D8 A6 83 5F:A4
7BC8:AE 6B B0 2C C6 6C F8 04 C4 2C 03 AB 48 D0 92 2D:33
7BD8:35 97 80 74 8F A4 19 5F 34 33 EC C0 98 01 3C 9F:BC
7BE8:E0 E7 45 1D 49 C6 9B F2 60 2A E7 ED 6E 7B 3F D0:8E
7BF8:AC 97 55 DB C7 D3 4D 0E 82 EB AE DB 54 6E 8B 89:E0
7C08:6A D6 D0 B2 A4 3B 11 7C 03 E4 7A 64 B7 A4 94 FD:BD
7C18:E2 3A B3 01 23 BC 8C EA 24 11 CA 98 EE FE 65 C3:65
7C28:FA 81 77 31 8E 26 04 C7 3C 16 1E 10 77 A3 8F 4A:EE
7C38:6C E0 66 55 7E 13 02 FC 6F 33 25 08 F7 17 C5 E9:40
7C48:1D 57 F5 31 A4 7E 85 BB CB 33 F4 B1 51 7F DA 37:4F
7C58:04 FA 11 29 1C 3B E5 B2 D8 6D 30 7E 59 11 14 8C:C9
7C68:1E 94 80 80 77 40 F9 69 96 86 2A 15 5B 9A 5E C9:3C
7C78:F7 F1 77 4F EE 06 04 45 E0 B3 2B F1 5B 58 F1 4F:42
7C88:A4 A5 52 7F 5A 50 7B 3E EF D2 0E 73 87 C3 EF 82:5F
7C98:E6 26 29 5D C0 A8 E3 55 A9 BF 87 7F AB C6 C4 4E:1A
7CA8:2D E2 71 7E DA E5 A7 9C 43 E0 84 5F 82 B9 7C 22:10
7CB8:EB D6 1B 57 1B 73 70 01 AC 9A 16 DB FD 30 0F 9C:66
7CC8:FD B2 49 FB 20 D8 BA 94 2F E3 48 93 08 18 5B F7:12
7CD8:D2 36 73 06 E7 3F C4 F8 B6 9D BD 19 68 69 28 69:1D
7CE8:74 63 C5 C0 E0 09 84 26 D2 14 BB E8 9A 62 CA 66:11
7CF8:BC 46 FC BF B0 8E FC 85 5D DC 5B 8C A6 3C 52 E4:E5
7D08:8D 33 32 EE D4 CF E3 F3 85 13 BF 70 CF 10 E7 6C:6C
7D18:B1 84 EC 99 18 EE EB 74 E5 7B 9B F0 BE FB 77 60:06
7D28:B2 69 EF 4F 33 33 FE 3C 75 F3 75 04 9C 59 5E 5A:2E
7D38:69 50 C8 0C 6B 7E F1 09 05 1C C8 47 69 18 DF 44:8C
7D48:66 13 A4 34 71 EE BA E1 5B 27 43 E1 D1 37 3F 65:FB
7D58:D2 45 4A C1 12 6C 46 3C 9A D6 6D 1D C3 65 B6 3F:D5
7D68:2E 07 9C 18 A8 69 57 8C 48 70 91 C8 80 E3 53 AB:16
```



```
7D78:18 60 1F 33 6B 7B AC B2 4B 9A 2C 95 6C E9 B7 77:65
7D88:C3 81 A1 0F 37 3C 02 A5 47 BA E0 9C 02 DD BC FC:8F
7D98:58 EA 5B EB D9 20 B6 09 4C F2 11 3A 78 C9 74 C8:78
7DA8:47 78 F5 63 1C CE 98 E5 34 34 F2 F5 D7 F9 4C C7:FC
7DB8:E2 63 25 A3 62 36 EF 23 9A 10 36 22 E1 14 33 8F:40
7DC8:D3 FE E9 39 50 6D 8D 0C 45 CB 87 03 88 CE BE 91:FC
7DD8:7B 41 43 2C B4 A6 D6 AB C4 17 4E DD 12 27 65 26:73
7DE8:88 EF 94 82 49 5A 0E 4C 68 2A 0F D3 53 42 71 65:A3
7DF8:3F E1 C6 0D 64 97 18 FE 48 1B B4 BC C7 22 D1 06:0A
7E08:10 0C 1C 42 CD 86 1F 4B 66 B3 F4 03 96 CD 2F DE:4E
7E18:F2 8B 2D CE EA EE AB C4 59 29 77 59 98 F9 B4 1D:51
7E28:C6 F5 52 CA 28 A0 E9 11 83 15 D7 AF 55 39 05 58:31
7E38:EB EC 93 59 B3 40 71 96 39 05 CB 2B 9E 17 B2 20:38
7E48:4B 7A DD 90 DB 41 14 26 6F DB 7C DD 2A A1 27 8C:C3
7E58:2E AB E5 9D A6 56 65 93 71 56 9B 74 17 6F 04 BC:FB
7E68:42 94 6B D9 10 BA E0 B2 DD 86 50 F9 40 CC D6 65:04
7E78:28 D3 9D 70 5F 18 81 91 71 97 8D 0F 68 CC CE C5:93
7E88:D2 C8 A5 24 04 8B 61 F3 7E D8 66 A9 1A 48 11 D6:89
7E98:6D CF EC 15 E5 17 E7 A9 6B F3 96 82 88 C6 1B 8B:ED
7EA8:D1 83 6D C6 ED D7 E3 19 6E 7E FB CB C7 22 3C C6:46
7EB8:F9 73 CD 4F 3F E0 74 54 DA 16 2C E8 B7 EA F1 B0:D6
7EC8:56 43 85 44 33 5F B0 0A BC E9 0C 10 A0 CD CC F8:2A
7ED8:AC 88 83 CD 39 F2 CF E9 10 86 BC C8 1F 2A 15 9F:14
7EE8:A2 85 1A 66 8A 44 FE 29 14 76 DF D3 89 B7 AB BA:31
7EF8:43 EE C0 77 D4 FC 01 6D 46 BC 1A 09 49 9D A9 E7:6B
7F08:92 0A 0A 8E 77 6D C6 43 D6 35 E2 5C BE F8 83 B8:38
7F18:9A 96 FC 61 FC 5C 5B 0E 1B FE 8E B8 99 48 08 33:05
7F28:66 92 74 46 1D 7A 1B ED 2F 62 15 F4 91 DF 90 EE:34
7F38:FB 9B 3B 3D 9C FB B5 5C C6 BD 89 97 E9 4C ED 6B:82
7F48:AD D6 3F CD 0B D5 7A EB 39 20 86 03 07 BC 05 20:36
7F58:A5 F9 C2 D5 72 E0 50 2D F3 BF 6C CC 7A 26 A3 76:CD
7F68:F0 77 A3 1A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:1B
```

FIN DU LISTING 2

A SUIVRE

SONS ET

Programmez sans complexe des musiques dignes des 16 bits et gérez vos images d'écrans comme un vrai pro!

Le sampling, ou échantillonnage, qui consiste à enregistrer un son quelconque sous forme numérique afin de l'exploiter ultérieurement sur ordinateur, n'est pas l'exclusivité des 16 bits. **Gaël Pégliasco** le prouve en nous révélant l'art d'utiliser musicalement le potentiel méconnu des Thomson. Mais d'abord, quelques notions théoriques...

LES SONS SONT

Le son, perçu comme tel par notre intellect via la fragile membrane de nos tympans, résulte d'un déplacement ténu de l'air qui nous entoure. En fait, de rapides différences de pression créant une vibration audible... Un son se caractérise par une fréquence - nombre d'oscillations en une seconde - qui lui est propre. Il en est ainsi des notes de musique qui ont chacune la leur. Quelle que soit la "forme" du signal émis fixant la "nature" du son (guitare, piano, chasse d'eau), c'est bien la fréquence dudit signal qui détermine la hauteur de la note. Le **LA** international (tonalité du téléphone) a une fréquence de 440 hertz (Hz).
Un homme jeune aux oreilles propres est capable de percevoir les sons dont la fréquence varie de 30 Hz à 18 000 Hz.

Augmenter le son d'une octave, nécessite de multiplier sa fréquence par 2. Sachant qu'une octave est composée de 12 demi-tons, pour augmenter une note d'un demi-ton, il faut multiplier sa fréquence par 2 puissance1/12.

Soit les notes composant une octave :

DO, DO#, RE, RE#, MI, FA, FA#, SOL, SOL#, LA, LA# et SI.

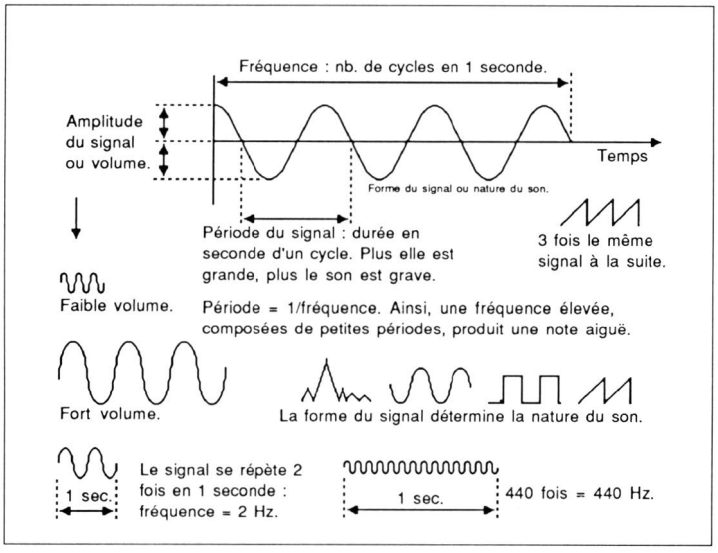
D'où la formule générale pour passer du *LA* international à n'importe quelle autre note :

Fréquence de la note = 440 x $2^{(\text{octave} + (\text{note}-10)/12)}$, (note -10) car le *LA* est la 10ème note de l'octave.

Un petit exemple en Basic : fréquence du DO (1e note) de l'octave 0 (celle où se situe le LA à 440 Hz) :

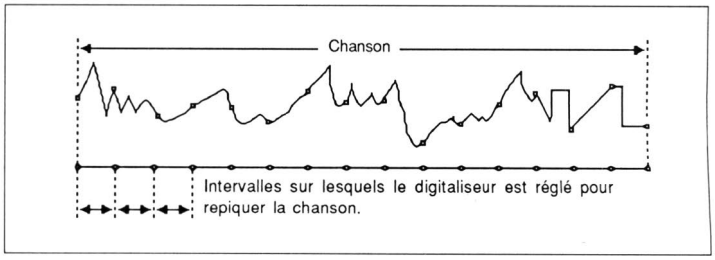
```
PRINT 440 x (2^(0+(1-10)/12))
Résultat : 261.626 Hz
```

COMPOSANTES D'UN SON



SON ET HARD

Sur Amiga et Atari ST, le son est défini, pour les samples ou digits, sur 1 octet, soit 8 bits. Sur Thomson il l'est sur 6 bits seulement. Lorsqu'on digitalise un son avec un sampler, que se passe-t-il exactement ? Très simple : à intervalle de temps régulier, le sampler va lire l'amplitude du signal sonore à digitaliser et ranger le résultat en mémoire afin de constituer un fichier.
La figure 2 représente le signal d'une chanson. Chaque point sur celui-ci représente la valeur lue par le sampler à chacun des intervalles de temps. Bien sûr, plus ces derniers sont courts, plus la digitalisation se révèle bonne et inversement. La durée de ces intervalles constitue la fréquence de digitalisation (rien à voir avec celle des notes !).
Soyons plus précis : imaginons que le sampler code un digit tous les 1/10 000 sec, soit toutes les 0,0001 s. Cela signifie que le laps de temps entre chaque lecture est de 1/10 000 s. La fréquence de digitalisation est le nombre de fois en une seconde que le sampler effectue cette opération.



Soit ici, 10 000 Hz (10 KHz) !
Donc, si vous avez un sample digitalisé à 10 KHz, il faudra rejouer un digit toutes les 0,0001s pour une écoute correcte.

COMMENT REJOUER LES SAMPLES

Avec le registre E7CD. Les 6 premiers bits de celui-ci correctement positionnés, peuvent émettre un signal sonore. Voyez la routine...
Explication sur la temporisation : ici, on suppose que le sample à rejouer a été préalablement digitalisé sur une fréquence de 10 KHz, ce qui nécessite de restituer un digit toutes les 0,0001 s. Un cycle machine sur Thomson TO8/TO9 durant 1.10 - 6 seconde, il faut donc rejouer un digit tous les $0,0001/10^{-6}$ = 100

IMAGES

```
      ORCC   #$50        Supprime interruptions (primordial pour une
      LDA    $E7C5       restitution correcte).
      ORA    #$01
      STA    $E7C5       Autorise sortie son.
      LDA    $E7C1
      ANDA   #$F7
      STA    $E7C1

      CLR    $E7CF
      LDD    #$3F04      Définie sortie son. 6 bits pour la musique.
      STA    $E7CD
      STB    $E7CF

      LDX    #$A000
                 Nb. cycles
S     LDA    ,X+         6   X pointe sur sample.
                                    Si digit ne vient pas de Thomson.
      ADDA   #128        2   ADDA #128 si digit vient Amiga, sinon, ADDA #0.
      LSRA               2   Digit Amiga et ST sont déphasés de 128.
      LSRA               2   LSRA 2 fois pour mettre sur 6 bits.
      STA    $E7CD       5

      LDB    #14         2
R     DECB               2   Temporisation.
      BNE    R           3

      NOP                2
      NOP                2
      CMPX   #$E000      4
      BNE    S           3
```

cycles machine.
Dans la routine qui nous occupe, chaque instruction de LDA,X+ à BNE S se joue une fois, sauf DECB, BNE R qui s'exécutent autant de fois que le contenu de B. Sans ces deux instructions (DECB et BNE R), la routine fait 30 cycles. La boucle DECB, BNE R dure 5 cycles à chaque instruction et il reste 70 cycles à combler. De ce fait, elle doit s'exécuter 70/5 = 14 fois, d'où LDB #14 !
Si le sample avait été digitalisé à 20 KHz, la durée (longueur totale) de la boucle aurait été de :
$\frac{1}{20000}$ = 50 cycles ;
10^{-6}
B aurait du contenir (50-30)/5 = 4 (et non pas 7 !).

Voilà l'essentiel évoqué. Avec un peu de réflexion, il est permis à quiconque le désire vraiment de réaliser pas mal de choses... pour la plus grande joie de l'entourage immédiat.

PEPE AIME

Le Basic 512 est doté d'instructions très puissantes, comme par exemple GET et PUT, qui permettent de manipuler aisément des images compactées au format MAP. Comme l'on dispose par ailleurs d'une superbe palette de 4 096 couleurs et de différents modes d'affichage, il serait dommage de sauvegarder une image sans préciser le mode dans lequel elle doit être affichée - et avec quelle palette (SAVEP ne gardant absolument pas trace de ces attributs).

Ce problème est souvent résolu en créant un deuxième fichier, à part... La méthode (le standard !) que nous propose Laurent Hiriart permet un gain de place évident sur la disquette (1 seul fichier !), dans les programmes (procédures écourtées) tout en restant entièrement "compatible". Un programme classique, tel que *Colorpaint*, lira une image PPM comme une MAP "simple", tandis que LOAD-PPM sait aussi gérer de bêtes images MAP.

Listing SAVE-PPM

```
0 'Sauvegarde d'une image au format PPM (Picture - Palette - Mode d'affichage)'
1 DIM A%(9000)
2 MDAFF=0 : CONSOLE,,,,MDAFF
3 CLS:SCREEN,,0:LOCATE,,0 : 'Supposons qu'ici, figure une superimage à l'écran.
4 GET(0,0)-(39,24),A%(9000)
5 A%(9000)=A%(9000)-18 : A%(A%(9000)+1)=18508 : A%(A%(9000)+2)=MDAFF : FOR I=0 TO 15 : A%(A%(9000)+3+I)=PALETTE(I) : NEXT I
6 SAVEP"(frmt PPM)ECRAN",A%(9000)
```

On sauvegarde ainsi dans le même tableau d'entiers, l'image compactée, la palette de couleurs, le mode d'affichage et une "valeur témoin" qui permet de reconnaître le format PPM.
La procédure de lecture se formule comme suit...

Listing LOAD-PPM

```
0 'Chargement d'une image au format PPM (Picture - Palette - Mode d'affichage)'
1 DIM A%(9000)
2 CLS : SCREEN,,0 : LOCATE,,0
3 LOADP"ECRAN",A%(9000)
4 IF A%(A%(9000)+1)=18508 THEN CONSOLE,,,,A%(A%(9000)+2) : FOR I=0 TO 15 : PALETTE(I),A%(A%(9000)+3+I) : NEXT I
5 PUT(0,0),A%(9000)
6 A$=INPUT$(1)
```

Pratique, n'est-ce pas ?

UN "FADE" SAVOUREUX

Toujours à propos d'images, voici une routine en langage machine (le programme que voici génère FADE.HCL) qui réalise, à la vitesse voulue, un fondu enchaîné de la palette courante vers la palette stockée en $DFE0. Adieu les disgracieux impairs du décompactage - images s'affichant par étapes, avec des couleurs affreuses -, il est désormais facile de monter un splendide "slide-show" aux effets raffinés !

```
10 CLEAR,&HDF57
20 FOR I=&HDF58 TO &HDFDF:READ A$:A=VAL("&H"+A$) : POKE I,A : S=S+A : NEXT I
30 IF S=16714 THEN SAVEM"FADE.HCL",&HDF58,&HDFDF,&HDF58 ELSE PRINT"ERREUR!
100 DATA 34,1F,CC,10,DF,1F,9B,97,D6,CE,E7,DA,CC,1E,01,6D,4D,2A,FC,6D
110 DATA 4D,2B,FC,5A,26,F5,8E,01,68,30,1F,26,FC,8E,E0,00,97,D7,A6,82
120 DATA 84,0F,97,DC,EC,82,84,0F,C4,F0,DD,DA,96,D7,A7,41,E6,C4,A6,C4
130 DATA 84,0F,DD,D8,96,D9,C4,0F,D1,DC,22,04,27,03,8B,02,4A,D6,D9,C4
140 DATA F0,D1,DB,22,04,27,04,8B,20,80,10,97,D9,96,D8,91,DA,22,04,27
150 DATA 03,8B,02,4A,D6,D7,E7,41,D6,D9,E7,C4,A7,C4,0A,D7,0A,D7,2A,AE
160 DATA 0A,D6,26,90,35,DF,00,00,00,00,00,00,00,48,43,4C
```

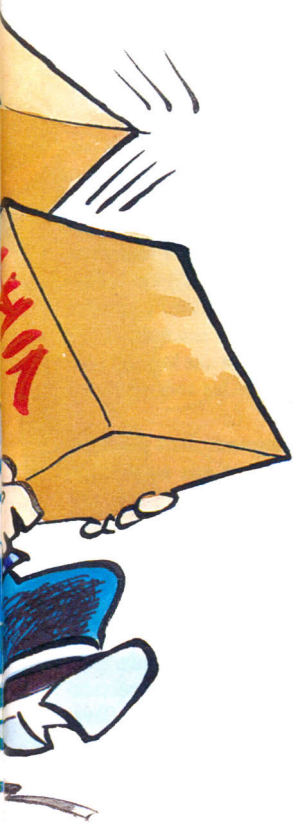
SHOW DEVANT
(Exemple de Fade + PPM)

```
0 CLS : SCREEN0,0,0:LOCATE,,0 :FORI=0TO23 : COLOR,1+I MOD14 :PRINT"ADVANCED FADE (c)by DOCTOR LO of HCL !" : NEXT 'remplit écran
2 CLEAR,&HDF57:LOADM"FADE.HCL
4 DIM A%(9000),PAL(16),B(16),V(16),R(16) 'Tableaux : Image, Palettes, Composantes
6 POKE&HDFE0,STRING$(32,CHR$(0))
8 VIT=1 : GOSUB 90 'Fondu->Tout en Noir
10 'Chargement d'une image au format PPM (Picture - Palette - Mode d'affichage)
12 LOADP"PRESENT",A%(9000)
14 IF A%(A%(9000)+1)=18508 THEN CONSOLE,,,,A%(A%(9000)+2) : FORI=0 TO 15 : PAL(I)=A%(A%(9000) +3+I) : PAL(I)=MAX(-PAL(I)-1,PAL(I)) : NEXT I
16 PUT(0,0),A%(9000)
18 POKE&HDFE0,STRING$(32,CHR$(255))
20 VIT=2:GOSUB90 ' Fondu->Tout en Blanc
22 FOR I=0 TO 15 : GOSUB 70 : GOSUB 80 : NEXT I
24 VIT=4:GOSUB90 ' Fondu->Vraies Palettes
26 A$=INPUT$(1)
28 ' Ça se corse (Hi BC109!)... inversion des composantes R,V,B des palettes
30 FOR I=0 TO 15 : SWAP B(I),R(I) :SWAP V(I),B(I) : GOSUB 80 :NEXT I
32 VIT=25 : GOSUB90 'Fondu->Palettes "Mix"
34 A$=INPUT$(1)
36 END
70 'Décomposition d'une palette en RVB
71 B(I)=INT(PAL(I)/256) : V(I)=(PAL(I)AND240)/16 R(I)=PAL(I)AND15
72 RETURN
80 'Enregistrement d'une palette
81 POKE&HDFE0+I*2,B(I) : POKE &HDFE1+I*2,V(I)*16+R(I)
82 RETURN
90 'Enregistrement de la vitesse, Fade
91 POKE&HDF66,VIT
92 EXEC&HDF58
93 RETURN
```

Gaël Pégliasco, Laurent Hiriart & Major Thomson

LES METIERS DE LA MICRO

Accro de la micro, vous avez passé de longues nuits blanches en compagnie de votre bécane préférée. Le matin, les yeux encore embrumés par la luminescence ravageuse des pixels, vous aviez du mal à fixer l'étendue du tableau noir.
D'ailleurs, c'est triste, un tableau noir ! A part l'éponge du prof qui va et vient, pas un sprite, pas la moindre animation. Enfin bref, les études... Ce n'est pas demain la veille que vous serez ingénieur système avec un bac +5 et des stages au soleil sur la côte Ouest des Etats-Unis.
Il faut néanmoins assurer le quotidien, trouver un boulot. A tant que faire, choisissez-en un dans un domaine qui plaise et dans celui que vous connaissez le mieux : la micro.



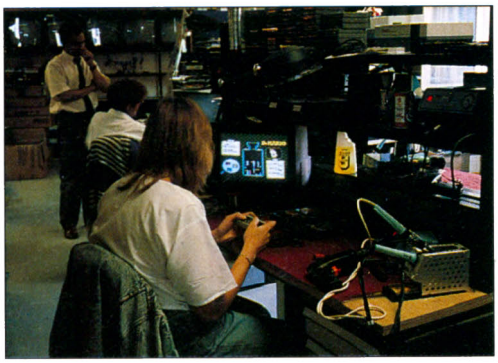
Dans un univers impitoyable où l'on se bat à grands coups de diplômes, la micro-informatique serait-elle le dernier endroit où un autodidacte a encore ses chances ? Certainement... A condition toutefois d'avoir des idées et de savoir se vendre. Et aussi, ne l'oublions pas, en n'ayant pas peur de travailler. Car, contrairement à l'ancien élève de l'ENA qui peut pantoufler le restant de ses jours comme sous-préfet dans une région en voie de sous-développement, le passionné de micro doit sans répit faire ses preuves dans un domaine où la technique évolue très vite !

UN METIER A RENOMMER

A peine 50 candidats pour 280 postes dans le domaine des techniciens de maintenance... Olivier Bezaut, directeur de l'**Institut Control Data**, ne se gêne pas pour dire le fond de sa pensée : "Par ces temps de chômage, c'est carrément scandaleux." Surtout quand on sait que ce sont des postes correctement payés (de 8 500 à 11 000 F) - mais que les futurs ou ingénieur système.

Qui sont ces techniciens ? Au premier niveau, l'homme de la maintenance possède un CAP ou un BEP d'électricité ou d'électronique. Le technicien a un bac F2 ou F3, un BTS ou un DUT d'électronique. L'un et l'autre savent manier le fer à souder, mais à vrai dire ils s'en servent peu. Leurs outils, ce sont les multimètres et les oscilloscopes, et de solides connaissances en logique numérique et en programmation. De nombreux dysfonctionnements peuvent en effet être éliminés uniquement par une intervention logicielle. Car **Debug** ou **Masm** sont souvent plus puissants que l'étain en fusion.

"Il faudrait peut-être changer le nom de ce métier..." suggère Olivier Bezaut. Le terme "maintenance" a en effet toujours eu des relents de fond de garage et de cambouis. Il y a une vingtaine d'années, on les appelait les "graisseux". Plus condescendant, tu meurs...

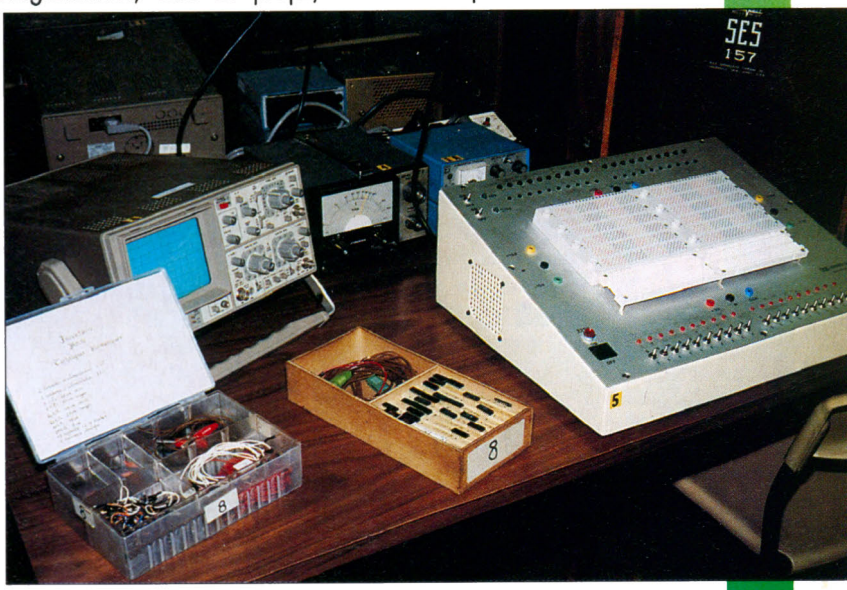


Atelier de réparation chez Nintendo.

Sans eux pourtant, combien d'ordinateurs seraient cliniquement morts, électro-encéphalogramme plat et pouls imperceptible ?

Les petites annonces ne manquent pas : "Postes stables banl. ouest TECHNICIEN MICRO MS/DOS, formation assurée. PUPITREUR, OS/MVS, si possible OPC/A. Tél. pour r.-v." Micro News a téléphoné. Au bout du

informaticiens boudent. Le technicien de maintenance fait en effet figure de parent pauvre vis-à-vis des petits malins qui choisissent la "voie royale" : analyste-programmeur, chef de projet,



fil, un cabinet de recrutement. Ce qu'ils cherchent, c'est bien un technicien de maintenance. Pour quel travail ? Savoir mettre en place un micro, installer les logiciels. Reconfigurer une imprimante, charger des accessoires dans le système d'un Mac, démonter et nettoyer le clavier plein de cendres de cigarettes.

Qu'attend-on de cet homme à tout faire ? Une fois de plus, pas forcément des diplômes, mais une bonne pratique des ordinateurs. Après un entretien avec le client, le candidat subit un test sur site : "L'écran n'a plus de couleurs et un tas de logiciels ne veulent plus tourner. A vous de jouer." Un coup d'œil sur le processeur grâce à un utilitaire : c'est un 386. Plus de couleurs, les drivers qui se débinent : ces sournois ont effacé le config.sys. Il faudra le réécrire... La maintenance est affaire de flair et de jugeote. Pour ces artistes du bogue, il y a toujours du boulot. C'est fou ce que les utilisateurs peuvent perdre comme fichiers, se mélanger les pinceaux avec les programmes résidents et planter carrément tout un réseau !

En revanche, pas question de prendre un bidouilleur pour un poste de pupitreur. Le pupitreur, qu'on se le dise, fait de la programmation. Et ça ne s'improvise pas. Il y a dix ans, c'est vrai, les entreprises s'arrachaient les bidouilleurs fous, ces équilibristes du langage informatique qui fabriquaient de bric et de broc une compta qui tournait vaille que vaille. Et que je t'appelle une routine en assembleur par là, et que je te branche un sous-programme en *Basic* minimal par ici... Le bidouilleur était le seul à pouvoir naviguer dans les méandres de son programme tortueux. Qu'il démissionne ou qu'il soit licencié, et tout l'échafaudage s'écroulait au premier pépin. Le successeur se retrouvait devant un programme chaotique. L'horreur...

Les chefs d'entreprise se sont juré qu'on ne les y reprendrait plus. Désormais, le moindre programmeur doit savoir écrire un logiciel structuré, limpide pour n'importe lequel de ses confrères. La méthode **Merise** constitue un des moyens pour normaliser la conception d'un programme. Elle ne s'improvise pas, elle s'apprend.

Game Boy sous le microscope.

DU COTE DES EDITEURS DE JEUX

Beaucoup de maisons d'édition ont adopté des structures minimales . Chez Lankhor, une nuée d'indépendants gravitent autour d'un tout petit noyau de salariés. Nombre des auteurs n'envisagent pas de faire carrière dans la profession, ce sont souvent des étudiants qui ont créé un jeu et cherchent à en tirer

UNE FORMATION PURE ET DURE

Sur 250 000 informaticiens français, 15 000 sont passés par l'**Institut Control Data**, fondé en 1971 par le constructeur d'ordinateurs du même nom et repris par la firme australienne Computer Power Group. Les cours sont dispensés à Paris, Lyon, Marseille, Bordeaux et Nantes. Control Data est équipé d'un grand système *IBM 4381*, de six moyens systèmes (quatre *IBM AS/400* et deux *IBM 36*) et d'une quantité de micros.

"J'y ai appris le Cobol et l'assembleur IBM, des langages qui ne prêtent pas à rire !", se souvient Emmanuel Viau, fondateur d'**Ere Informatique** (*Crafton* et *Xunk*, *Capitaine Blood*) et de Novtech. "Le matériel est remarquable, le contact avec les entreprises permanent. Certains soirs, des cadres de grosses boîtes venaient parler de leur métier. On apprend aussi à rédiger un CV, comment faire bonne figure lors d'un entretien d'embauche. Dans les bureaux, des secrétaires envoyent les CV des élèves partout où il y a de la demande."

A la fin de la formation, les offres affluent. Emmanuel Viau se retrouve à programmer dans une petite boîte et passe ses nuits sur un *ZX80*. Les programmes de jeu qu'il concocte, il les présente à droite et à gauche. En face de la gare de Lyon, à Paris, se trouve une boutique tenue par un certain Laurant Weil, qui commence à éditer des softs en attendant de créer Loriciels. Mais il ne jure que par l'*Oric*, un ordinateur qui avait marqué ces temps lointains. Le *ZX81*, ce n'est pas son truc. Alors Emmanuel fonde sa propre boîte, Ere Informatique. "Si Laurant Weil avait accepté mes cassettes, songe-t-il, ma société n'aurait jamais vu le jour... Et de ce fait, **Cryo** qui devait lui succéder non plus, ni **Softdisk**, ni **Périodisk**..."

Emmanuel Viau

Chez Control Data, la sélection à l'entrée est sévère. Ceux qui n'ont ni le feu sacré ni la fibre informatique se retrouvent voués aux gémonies. Faut-il être matheux ? Pas nécessairement : les linguistes et les littéraires ont une logique à eux qui fait bon ménage avec les tout nouveaux langages.

Un bac +2 est recommandé mais pas impératif - les bidouilleurs sont mis au pas. Ces touche-à-tout géniaux mais indisciplinés, Olivier Bezaut, directeur de l'Institut, les a dans le collimateur : "Ils doivent comprendre que l'informatique professionnelle ne constitue pas un jouet, explique-t-il. Apprendre des méthodes, documenter un programme est essentiel." L'empirisme et l'à-peu-près sont bannis.

Du coup, le taux de réussite est spectaculaire : à la fin des études, 98 % des élèves trouvent un emploi dans les 3 mois !

Programmeur chez Delphine.

profit immédiatement. D'autres au contraire espèrent s'intégrer.

A l'inverse, Infogrames se présente comme une grosse structure, installée à Villeurbanne, au nord de Lyon. Elle emploie 45 personnes - dont des salariés qui travaillent chez eux. Les horaires, ils ne connaissent pas, mais les délais, si ! Et ils sont serrés ! A une date fixée par le chef de produit, chacun remet la disquette contenant le fruit de ses cogitations. Ici comme ailleurs, ce qui compte, c'est la passion et une connaissance approfondie des machines. Ce n'est pas dans les écoles d'ingénieurs que l'on apprend les mystères des processeurs **Paula** et **Denise**, la voix et le regard de l'Amiga...

TESTEUR DE JEUX

Dans leur service qualité, Infogrames emploie des testeurs. Ce sont des étudiants qui consacrent quelques après-midi par semaine à jouer. Ils détectent d'éventuels bogues, vérifient la jouabilité : "Ici c'est trop lent ; le passage secret n'est pas assez secret ; on meurt avant d'avoir été touché." Les programmeurs se remettent alors à l'ouvrage.

SAVOIR SE VENDRE

Rien ne sert d'être un génie du *C*, un magicien du *DOS* ou de *Multifinder*, encore faut-il le faire savoir. Il existe pour cela des recettes, des ficelles, et... de fausses croyances, comme celle qui veut qu'un CV prenne le chemin de la corbeille sitôt déposé sur un bureau. Rien n'est plus faux, sauf bien sûr s'il ne paye pas de mine.

Tous les employeurs conservent précieusement les biographies intéressantes ! Ils n'ont pas toujours le temps d'y répondre mais un jour ou l'autre, lorsqu'un poste à pourvoir se présente, le candidat sera d'abord recherché parmi ceux qui s'étaient spontanément proposés.

Un CV bien mis en page, c'est une manière de faire comprendre que l'on maîtrise parfaitement les subtilités d'un logiciel : justification, césure, centrage de blocs... L'aspect d'une lettre, sans même préjuger de ce qui est écrit, en dit long sur son auteur.

Inutile d'accompagner le curriculum d'une lettre manuscrite, la plupart des patrons se passent de graphologues. Pas de photo non plus, il sera toujours temps de montrer votre trombine le jour de l'entretien.

Et surtout, évitez de vous appesantir sur votre triste sort. Un employeur n'a que faire de considérations du genre "je suis le seul soutien de ma famille" (qu'il traduira par "il faudra me payer cher") ou "dans ce monde dur, je dois trouver ma pitance" (il préfère les mots challenge, compétitivité, ce qui, dans son langage, signifie la même chose). Il appréciera de savoir que vous connaissez tel matériel, tels langages et utilitaires, tel logiciel. Seul le sens pratique, le concret sont vendables. Avec un zeste d'optimisme et d'enthousiasme se concocte la sauce qui fait passer le reste.

A qui adresser votre prose ? A tout le monde, tous azimuts. *Le Figaro* du lundi, *Le Monde* daté du mercredi, les hebdos comme *01 Informatique* regorgent d'annonces. Ne recherchez pas forcément celle qui s'adresse à vous mais relevez scrupuleusement toutes les adresses d'un maximum de sociétés, les grandes comme les petites : une multinationale qui recherche aujourd'hui son chef de projet hyperdiplômé aura peut-être besoin demain de quelqu'un connaissant *MS-DOS* sur le bout des doigts. Vous vous constituerez ainsi un précieux fichier d'adresses avec les coordonnées des chefs du personnel ou des directeurs des ressources humaines. Ne soyez ni pressés ni impératifs car vous travaillez pour le long terme...

Laissez des messages sur les serveurs des boîtes de micro-informatique. Laurent Bossavit, responsable technique de *Périodisk*, un mensuel sur disquette, a été recruté après avoir laissé son pedigree sur le **3615 Périodisk**. Son seul diplôme : un bac passé sans conviction. Ce qu'il offrait : une bonne connaissance du PC, une passion pour le Macintosh... Après avoir fait ses preuves sur PC, c'est tout naturellement qu'on lui a confié la mise au point de la version Macintosh de *Périodisk*.

Pas de plein temps comme pour les hot-lines des éditeurs de jeux sur consoles. Les prestations de service des testeurs sont payées au coup par coup. Idéal pour mettre du beurre dans les épinards, mais pas pour en faire un métier. Quoique... Voilà finalement un moyen de se faire connaître et d'être un jour intégré à la société.

SOS JEUX

Trente personnes sont employées à plein temps chez Nintendo. Casque sur les oreilles, un micro tenu par une tige au bord des lèvres, ils sont prêts tout au long de la semaine à tirer d'affaire les kids et les moins kids enlisés dans les pièges de **Mario Bros** ou perdus dans les labyrinthes de **Zelda 2**. Ce n'est pas une activité de tout repos : il faut avoir de réelles qualités d'écoute et de compréhension, avoir une élocution sans faille et apprendre à jauger l'interlocuteur. On ne parle pas sur le même ton à un gamin de cinq ans qu'à un adulte de vingt-cinq. Il faut donc arriver à le situer dans le jeu car de nombreux joueurs à la dérive oublient de préciser quel est le nom du soft qui leur pose problème, leur description s'enlise dans le vague. A l'animateur de resituer le joueur, de lui apporter des éléments qui lui permettront de progresser.

Pendant un ou deux mois, le nouveau venu est initié à toutes les subtilités des logiciels Nintendo. Il apprend à se repérer dans la centaine de jeux NES, la trentaine de jeux sur Game Boy. "Il n'est pas question de fournir la solution !" précise Denis Ducommun, responsable du service communication de Nintendo, qui redoute les effets pervers d'un jeu trop facilement bouclé. Dans un premier temps en effet, le joueur tout content d'avoir la solution s'écrierait : "Nintendo, c'est génial !" Mais le soufflé retomberait vite. Car à évoluer trop rapidement dans le jeu, l'intérêt s'émousse. Le ludiciel doit savoir se faire désirer. La consigne, c'est d'aider les gens, pas de résoudre les problèmes à leur place.

A cause de la législation du travail, ces spécialistes des jeux sur console sont au moins majeurs ; la gamme d'âge varie de 18 à 25 ans environ. La plupart sont des jeunes gens libérés des obligations militaires et un sixième, des filles. Rarement bardés de diplômes mais tous des passionnés de jeux micro et vidéo. "Pas forcément de jeux Nintendo, précise Denis Ducommun, bien que ce soit un plus..." Nintendo France les abreuve à loisir de tous les journaux sur le monde de la micro, ils épluchent toutes les revues...

Contrairement aux apparences, ce métier est très stressant. Les sauveteurs du level perdu apprennent sur le tas les rudiments de la psychologie appliquée; ils savent désamorcer une aide qui vire à la parlote ou évincer un malotru. Le mercredi est un jour redouté avec 10 000 appels en moyenne. Pendant les vacances de mai, un vendredi pluvieux, les gamins s'étaient tous rabattus sur leurs consoles. Le résultat : 22 759 appels ! Un record !

Quel avenir s'ouvre à ces pros du jeux qui ne passeront certainement pas toute leur existence à ces activités ludiques ? Beaucoup rallieront le service consommateurs, où ils s'occuperont des statistiques, de la rédaction des dossiers jeux. D'autres animeront des formations, répondront au courrier, satisferont à la demande de trucs et d'astuces. "S'occuper des SOS est un métier nouveau, explique Denis Ducommun. Il y a un côté pionnier, des tas d'opportunités se créent tous les mois."

LES PROS DU LOGICIEL

Word n'a plus de secrets pour vous, aligner des chiffres

MICRO SWEET

NEUF & OCCASION

Grand choix de MICRO - CONSOLES - JEUX

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

NOUVEAU
AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM
Workbench 2.4
3.290 F

AMIGA 500

+ Péritel	2.790 F
+ Péritel + Extension	2.990 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S	4.790 F
+ Moniteur Coul. Stéréo 1083S + Extension..	4.990 F

Spécial PROMO :
Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S + Extension
+ Lecteur 3"1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3"1/2
5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	5.290 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S + Joystick..	6.990 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.790 F
A2000+Monit. 1083S+2ème Lect. int.+ joyst.	7.490 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter

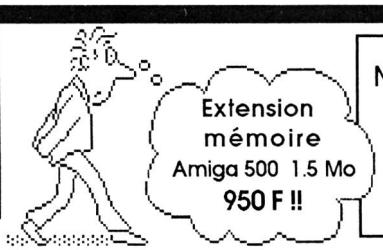
PROMO RENTREE 91*
AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram - Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo **ou** Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur SVGA 1024x768
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
11.990 F
* -5 % de remise aux étudiants
(sur présentation d'une carte d'étudiant)

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	590 F
Disque Dur Amiga 500 42 Mo	2.990 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.790 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	590 F
Souris Amiga	185 F
Souris optique Amiga	390 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.350 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Adaptateur Rom Kickstart	250 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	890 F

Imprimante LC200 couleur : 2.590 F

Commodore
CDTV
+ 5 CD
6.590 F



MICRO SWEET

Nouveau Service !!
S.A.V.
divers Amiga
Ts les jours
de 15 h. à 19 h.

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR
1.390 F + adaptateur
Nomb. jeux Mégadrive

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.40 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
		TOTAL TTC	

Tél.: .....

Règlement : ❒Chèque ❒Mandat
❒Contre rembours† ❒Carte Banc.

N° : .....
Date Expir. .....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

sur **Excel** est devenu une activité de loisir, vous faites faire les pieds au mur à votre système d'exploitation... Et en plus, vous adorez partager votre savoir avec d'autres.

Alors, pourquoi ne pas faire de la formation ou de la *hot-line* ? Les officines de formation ne manquent pas. Elle reçoivent des fournées de cadres qui viennent là pour découvrir les rudiments de leur nouvel ordinateur ou se familiariser avec des logiciels. Ce sont peut-être les mêmes qui, atterrés, téléphoneront en catastrophe à la hot-line pour demander qu'on leur explique par le menu ce que le manuel du soft explique en long et en large.

Aux Ulis, dans la Silicone Valley française, **Format+** propose des stages sur traitements de texte, tableurs et bases de données aux universitaires de la fac d'Orsay et aux cadres de la région. La PAO fait aussi partie des activités.

"Pour être formateur, explique Béatrice Meignant, il faut avoir pratiqué l'informatique sous différentes formes. Etre à l'aise avec le logiciel ne suffit pas : il faut avoir été secrétaire pour savoir quelles sont les règles de ce métier et donc les besoins des stagiaires. Et aussi avoir été comptable pour bien maîtriser ce qu'attend le cadre qui doit exploiter les bilans de son entreprise. Et bien sûr, il vaut mieux parler avec les mots de l'imprimerie, des arts graphiques et du journalisme pour faire de la PAO."

Suivant les formations, le look change. Les formateurs en bureautique sont plus posés que les artistes de la PAO. Style costard-cravate pour les uns, look pub pour les autres. Calme et posé pour les comptables et les secrétaires, souriant et dynamique pour les metteurs en page qui sont aussi plus jeunes (la trentaine maximum). Cela dit, on n'embauche pas sur le look mais sur le savoir-faire et les qualités didactiques. Il existe en effet de très bons techniciens qui seront en revanche incapable d'enseigner.

PEINTRE MAUDIT

Un bon coup de patte ? Des idées de dessin ? Des parutions régulières dans notre rubrique *Screen Chocs* ? Pourquoi ne pas devenir graphiste de jeux micro... Une profession attrayante certes, mais aux débouchés restreints.

Ils ne manquent pas, les Michel-Ange sur **Degas** et les artistes **DeLuxe** (**Paint** bien sûr) ; les éditeurs, qui sont toujours à la recherche de nouveaux talents, en voient passer souvent, la disquette pleine de dessins et d'effets spéciaux. Le propre d'un graphiste micro, c'est... de pouvoir se passer de micro. Il est avant tout un artiste à la main sûre, l'ordinateur ne réinventant pas les règles de composition et les lois de la perspective. Parce que les emballages des jeux sont plus accrocheurs en hyper-réalisme, il abandonne souvent la souris pour le pinceau et l'aérographe.

Les progrès de l'informatique aidant, il revient aux anciennes techniques. Par un juste retour des choses, les plus grands jeux de Sierra-On-Line font appel à des aquarellistes dont les œuvres sont numérisées...

Le graphiste travaille en étroite relation avec le programmeur et doit savoir comment une animation sera gérée, faire en sorte que les délires pixélisés qu'il cultive soient compatibles avec les impératifs de la programmation et de l'ordinateur auquel il est destiné. Sans être vraiment informaticien, il sait de quoi il retourne.

Réussir dans ce métier demeure assez aléatoire car on n'y gagne pas tout de suite son pain quotidien. D'un jeu à un autre, il faut se faire une réputation, trouver des travaux à réaliser. Le graphiste indépendant le reste souvent par la force des choses car un modeste éditeur de jeux ne peut l'entretenir tout au long de l'année.

La micro finalement, ce n'est pas un métier, mais des tas de métiers dont la plupart n'existaient pas il y a quinze ans. Peu à peu, la profession se structure, les bidouilleurs voient leur espace vital rétrécir - même dans le jeu, leur domaine de prédilection. Mais comme pour tous les métiers créatifs à débouchés restreints, c'est finalement la dose de passion qui détermine la réussite. On peut vivre la micro à 100 % et en tirer sa subsistance. Mais à 99 %, on se ramasse !

Bernard Jolivalt

JOURNALISTE MICRO

C'est la profession de rêve pour tout passionné de micro car la rédaction est le lieu privilégié vers lequel convergent les nouveautés, l'endroit idéal pour être à l'avant-garde de la micro-informatique.

Le revers de la médaille, c'est que les places sont rares et presque toutes situées en région parisienne. Combien sont les journalistes disséminés dans les journaux grand public, professionnels ou d'entreprise ? Deux cents, trois cents ?

Dans la presse traitant des jeux vidéo, ils ne sont guère plus d'une trentaine. Curieusement, 90% d'entre eux (dans la nouvelle génération) écrivent comme des manches... A cause des étroites relations entretenues avec les éditeurs étrangers, l'anglais est indispensable. Et les journalistes spécialisés dans les consoles se mettent aux idéogrammes japonais (Micro News a son expert !).

LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !

LORICIEL

LE TEMPS DES HEROS

De 199 Fr à 289 Fr*

SORTIE LE 20 OCTOBRE

ARCADE-ACTION
STRATEGIE
3 GRANDS JEUX
3 GRANDES AVENTURES !

4 D'OR 91

TILT 01/91

TILT D'OR CANAL+ 91

PRINCE OF PERSIA (Broderbund)

MOONBLASTER (Loriciel)

NORTH & SOUTH (Infogrames)

AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-IBM PC ET COMP. -ATARI ST-

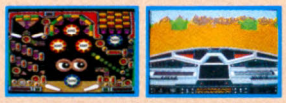
SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

TOP 3

De 199 Fr à 289 Fr*

LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE

TENNIS CUP



PINBALL MAGIC MOONBLASTER

AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-IBM PC ET COMP. -ATARI ST-

39/45

De 199 Fr à 289 Fr*

TANKS CONTRE DESTROYERS

SORTIE LE 30 OCTOBRE

A.D.S.

SHERMAN M4

CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !

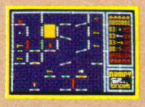
AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC ET COMP.

TILT D'OR CANAL+

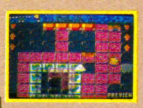
SKWEEK

BUILDERLAND

BUMPY

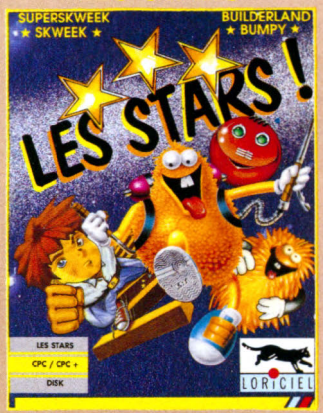


SUPERSKWEEK



AMIGA-ATARI-AMSTRAD CPC/CPC+

LES STARS



De 199 Fr à 289 Fr*

4 SUPER JEUX D'ARCADE A VOUS RENDRE MABOULE !

SUCCESS STORY

De 169 Fr à 229 Fr*

CRAZY SHOT

SKWEEK

TILT D'OR CANAL+

TURBO CUP BUMPY SPACE RACER

AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.

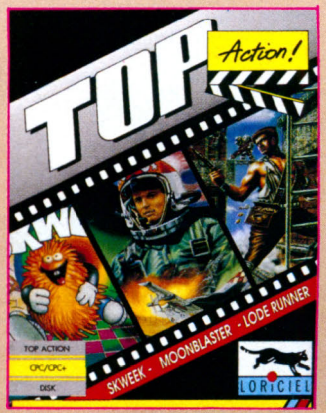
DISPONIBLE !

TILT D'OR CANAL+

LES PLUS GRANDS SUCCES !

SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

TOP ACTION



De 169 Fr à 229 Fr*

MOONBLASTER (Loriciel)

LODE RUNNER (Broderbund)

SKWEEK (Loriciel)

TILT D'OR CANAL+

LE MEILLEUR DES JEUX D'ACTION

AMSTRAD CPC/CPC+ -ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !

* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.

GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !

SCREEN CHOCS

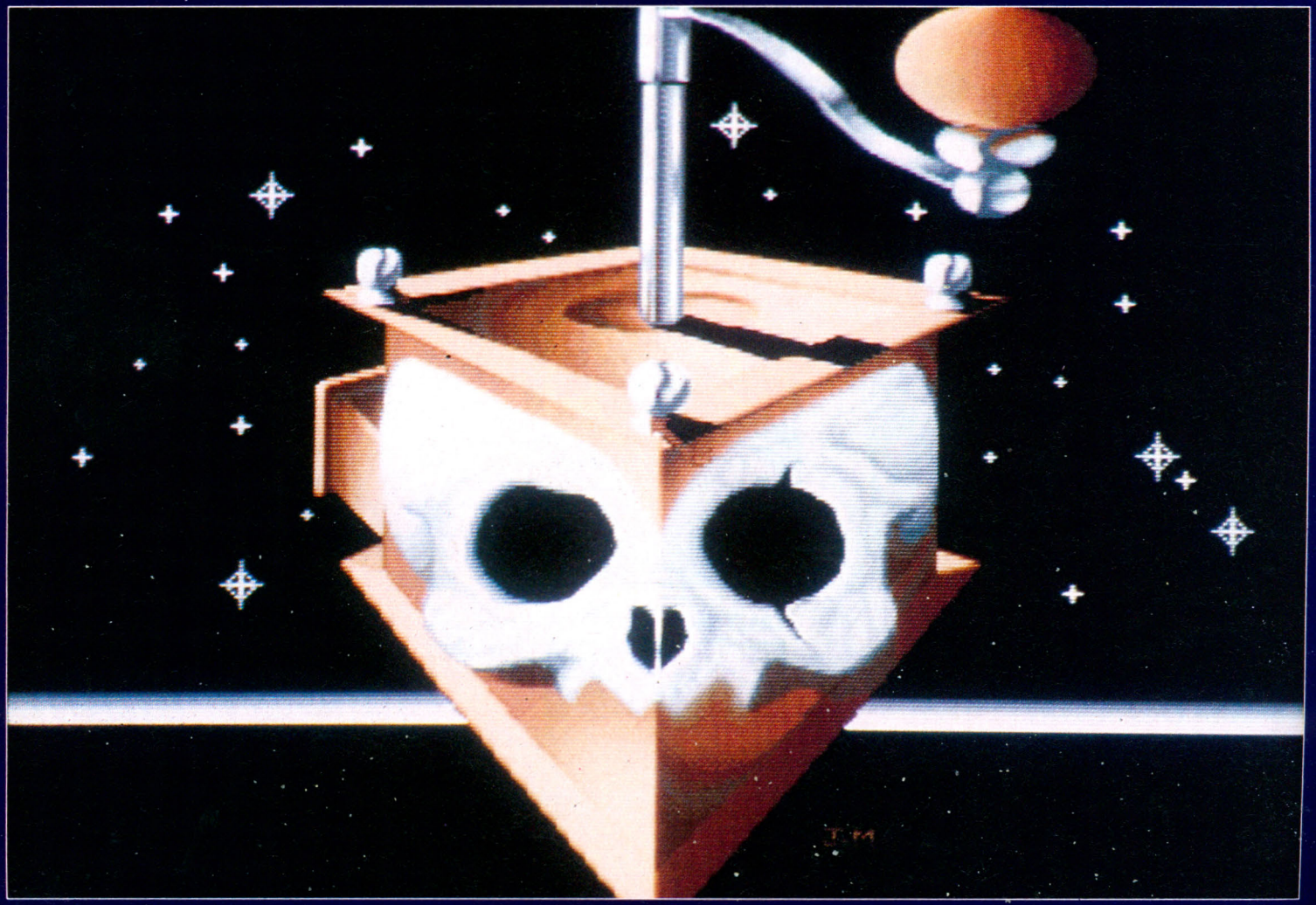
Ah ! Que c'est bon, le talent ! Et quel bonheur de constater à quel point nos lecteurs en débordent...

N'ayons pas peur des mots, ce qui nous arrive est simplement fabuleux. Nous croulons sous des créations dont la qualité va sans cesse en s'améliorant. Continuez ! Vous êtes géniaux !

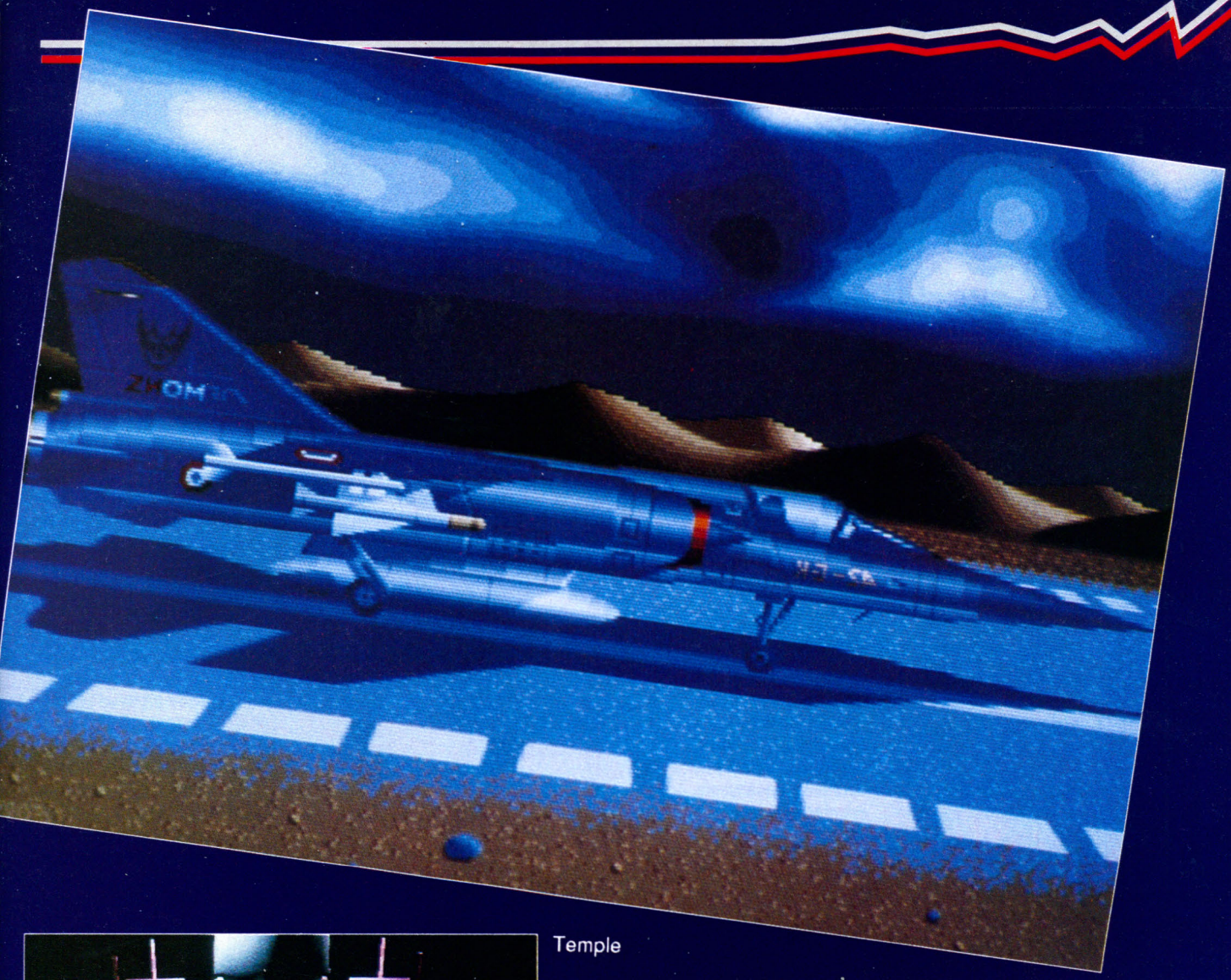
Au menu de ce mois d'octobre - eh oui, presque un mois déjà que vous avez repris le chemin du bahut - quatre créations originales (plus une qui, si l'originalité lui fait défaut, se révèle d'une qualité telle qu'il aurait été sacrilège de ne pas la faire figurer dans cette rubrique...).

Les lauréats sont : **Jérôme Danthimme**, qui nous écrit de Belgique et auquel nous devons ***Temple et Avion***, réalisés sur Amiga ; **Régis Capotosto**, pour sa ***Patrouille***, sur Amiga également ; **Jean-Marc Perrier** et son ***Casse-Tête***, toujours sur Amiga et enfin **Eric Suau** qui nous propose une libre adaptation de Spirou dans ***La Vallée des Bannis***...

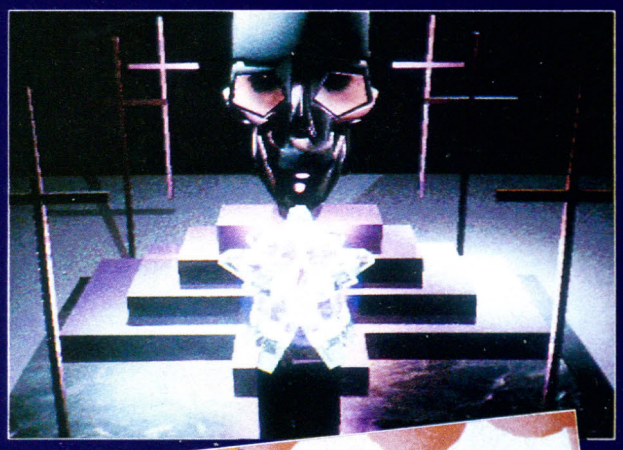
Ça laisse rêveur, n'est-il pas ? Alors n'hésitez pas à nous envoyer vos dessins sur une disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images), ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*



Casse-Tête

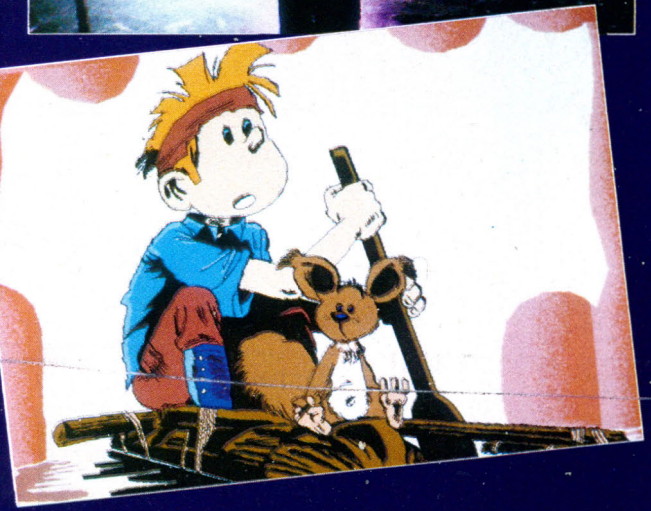


Avion



Temple

Patrouille



Spirou

TOPS SOFTS

TOP MICRO NEWS
SUPERTOP

TOP MICRO NEWS
TOP

EXCELLENT

BON

MOYEN

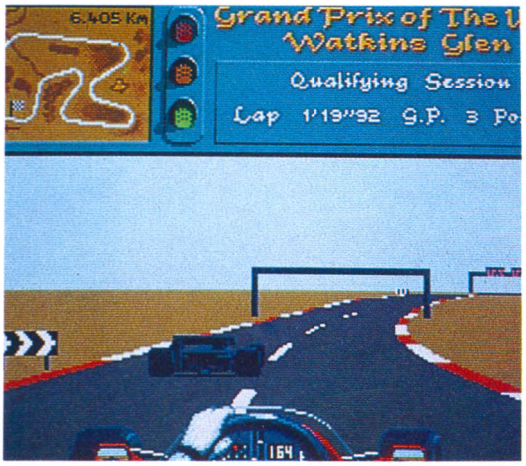
HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce, les rois du Top Secret reçoivent désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur est octroyé...
Qu'on se le dise et à vos joysticks !

VROOM

Le meilleur de Lankhor en quelques tours de piste... Les moteurs vrombissent - un rêve passe...

Le plus difficile dans l'art de la simulation, c'est de parvenir à faire passer les sensations fortes par le biais d'un petit écran. Ouais... Ainsi, alors que toute la presse, la grande, celle qui n'a jamais peur de rien, même du ridicule, nous bassinait en affirmant que la guerre du Golfe n'était qu'un jeu vidéo, nous savions bien, nous autres vétérans du tripotage de joysticks qu'il n'en était rien... Qu'il y avait un fossé entre le réel et la fiction, quoi. Bref, entre la guerre et le jeu proprement dit... Nous avions d'ailleurs largement arrondi des angles dans notre dossier du mois d'avril... (En pure perte pour certain, qui avait joint l'esprit de lourdeur à une absence tragique d'esprit de géométrie, et s'exposait ainsi à des retours de bâton et des coups tordus où l'angle obtus serait devenu l'angle d'incidence. Notre largeur d'esprit lui avait épargné la fessée autoréférentielle !)



Cependant, force nous est d'admettre que la micro avance à un train d'enfer et que les ludiciels d'aujourd'hui n'ont plus grand-chose en commun avec les torchées d'hier. Les simulations deviennent réalistes. Et le meilleur exemple, c'est bien évidemment *Vroom*.

Ah va, va *Vroom* ! Voilà un "joliciel" qu'on attendait.... Reconnaissez que notre impatience n'a jamais faibli. Maintes fois sur le métier pas triste du testeur au moment des royalties, nous avons remis notre ouvrage en vous informant pas à pas de l'avancée de la poule aux œufs d'or, qui vous attend immédiatement dans toutes les crémeries de réputation.

Mais trêve de bavardages stériles. Qu'est-ce qui fait la différence entre *Vroom* et ses concurrents ? Catherine Parisot ? Mais non (couacque...), outre le côté réaliste dont nous avons déjà débattu, reste le graphisme dans son ensemble. Bien sûr, les deux sont liés, mais tout de même... Nombre de simulations, très précises au demeurant en ce qui concerne la maniabilité de l'engin (langue de coton après la gueule de bois !), se révèlent parfaitement décevantes du point de vue de l'environnement.

Dans le cas qui nous intéresse, tout a été fignolé au

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

quart de poil, y compris l'aspect sonore. L'ensemble se révèle cohérent, homogène et bigrement efficace. L'ergonomie - nom barbare censé désigner la simplicité d'emploi d'un produit - n'est pas en reste. Un garnement de 5 ans pourrait se taper *Vroom* à condition de ne pas être manchot... Un seul écran d'options clairement détaillées permet en plus d'accéder au jeu. Il est vrai aussi que le choix de la souris comme "manette de jeu" comporte des avantages : sensibilité accrue et mouvement plus proche de la réalité. Mais n'exagérons pas... S'il est facile de se retrouver au volant d'une F1, encore faut-il pouvoir rester en piste. Après plusieurs heures d'un entraînement forcené, votre humble serviteur ne parvient toujours pas à faire un tour complet sans se retrouver au moins une fois dans les choux de Spa, faute d'être de Bruxelles. C'est vous dire... Mais n'est Spa justement ce dosage raffiné de simplicité et de difficulté que l'on attend d'une course de bolides ?

Revenons à nos choux ! Plusieurs types de plantages figurent au menu : la collision à vitesse réduite avec un panneau ou un arbre qui n'occasionne que peu de dégâts à la voiture (à la rigueur un changement de roue rapide) ; la culbute par-dessus un autre cercueil à roues (à éviter, le châssis n'y résisterait pas plusieurs fois) et enfin le crash moteur - reconnaissable aux choucardeuses petites flammes qui apparaissent dans les rétros. Il est à noter que l'un au moins des d'accidents énumérés ici se trouve pratiquement éliminé dans le mode arcade. En effet, bien qu'identique en apparence aux modes entraînement ou course, il se fonde davantage sur les aptitudes du pilote que sur la vitesse. Dans ce sens, l'inertie à laquelle la voiture réagit dans les virages a été revue à la baisse, ce qui permet de foncer deux fois plus vite sans courir le risque d'une sortie de circuit, ou presque...

Le mode course se déroule sur six circuits - Anderstop, Le Castellet, Zeltweg, Silverstone, Watkins Glen et Mont Fuji - avec qualifications puis six (encore !) tours de circuit. Autant vous dire que les adversaires ont des dents longues comme ça et qu'une prise de risque inconsidérée vous conduira directement à la morgue.

Allez, sur ce, je vous invite à courir chez votre revendeur le plus proche. Quant à moi, je retourne à mes 18 000 tours...

Une disquette Lankhor pour Atari ST. Prochainement sur Amiga.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Lors de la reddition du Reich, la plupart des savants allemands furent la proie des vainqueurs... Délaissant la mise au point des V1 et des V2, armes de représailles exclusivement tournées vers les civils, le jeune Werner von Braun s'en alla par exemple exercer ses talents au sein de ce qui n'était pas encore la NASA. D'autres tombèrent sous le joug soviétique. Quant aux Alliés, ils découvrirent avec stupéfaction des projets et des prototypes d'engins volants très en avance sur leur temps. *Secret Weapons of the Luftwaffe* se propose de vous les dévoiler...

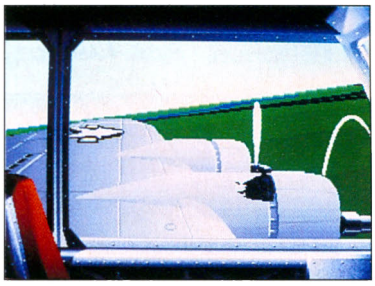
De prime abord, *Swotl* (c'est son nom de guerre dans le répertoire du PC) se présente comme un simulateur de combat de haut de gamme, avec toutes les options souhaitables - nous ne les énumérerons pas -, et des graphismes extrêmement réalistes : on distingue parfaitement le P-51 Mustang avec ses ailes arrondies, barrées chacune d'un trait blanc, d'un Messerchmitt aux formes plus anguleuses. Au cours des nombreuses missions, une multitude de chasseurs, camouflage brun sur le dessus, bleu ciel sous les ailes, tourbillonnent dans les cieux, essayant d'exploiter les faiblesses de leur adversaire et la position du soleil. Balles traçantes, explosions, traînées de fumée noire, pilotes se sauvant en parachute animent l'écran. On a même rarement vu autant de monde dans le ciel d'un soft !

Swotl bat des ailes dans la lignée de l'immense *Battle of Britain*, du même éditeur, Lucasfilm Games. Le gros morceau (un soft à lui tout seul) : le pilotage d'un B-17, avec la possibilité de servir à chacune des six tourelles de tir, ou de tenir le poste de bombardement. Comme il se révèle difficile d'être simultanément au four et au moulin, des automatismes ont été prévus : l'avion maintiendra le cap pendant que les tourelles arroseront tous les zincs ennemis qui se présentent.

Dans le ronronnement lancinant des quatre moteurs, ça tire de tellement partout à la fois que souvent, on ne sait plus trop qui a fait mouche, soi-même ou l'une des mitrailleuses automatiques. Petite entorse à l'Histoire : ce sont des nuées d'ailes delta Gotha 229 qui virevoltent parfois autour du B-17. Or, un seul exemplaire de cet appareil curieux créé par les frères Horten a volé, et pas pour longtemps : au bout de deux heures, un moteur en feu, il se ramassait définitivement dans les pâquerettes de Thuringe.

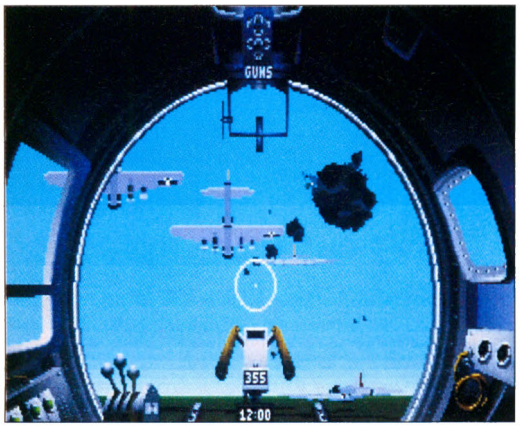
Le véritable intérêt de *Secret Weapons of the Luftwaffe*, c'est évidemment le pilotage des ces engins bizarroïdes concoctés par des avionneurs allemands complètement allumés. Le Go 229, bien sûr, avec son cockpit tout en rondeurs, un

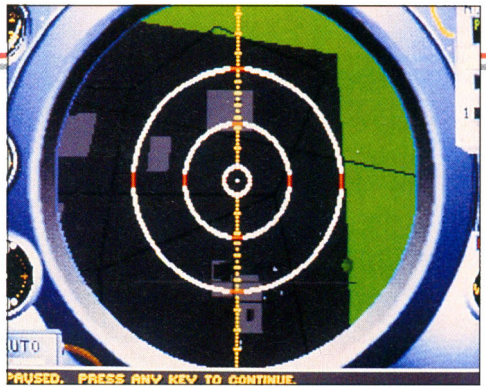
La Deuxième Guerre mondiale a probablement été le premier vrai conflit technologique. Et dans la course aux armements de pointe, l'armée de l'Air nazie ne fut pas en reste.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●





avion rétif, difficile à manœuvrer même à la souris, mais aussi les biréacteurs de Willy Messerchmitt, le célèbre 262 ou l'intercepteur 163 Komet (le "moucheron en forme de batte", qui décollait d'un chariot largable et ne disposait que d'un patin pour l'atterrissage !). *Swotl* aligne aussi quelques avions plus conventionnels, quoique performants, comme le Focke-Wulf 190 ou le Messerschmitt 109 de *Battle of Britain*. Du côté des Alliés, on retrouve l'inusable Spitfire auquel s'ajoutent le P-51 Mustang, le P-47 Thunderbolt et l'énorme B-17 hérissé de mitrailleuses. Quant aux terrifiants V1 et V2, ils ne figurent qu'en tant que cibles de choix. Vous pourrez bombarder leurs bases de lancement de Creil ou d'Amiens, ou bien saccager à loisir le centre de recherche aérospatial de Peenemünde, sur les bords de la Baltique.

La gestion des sons (*AdLib* ou *SoundBlaster*) se révèle irréprochable. Après les musiques des pages d'accueil, on a droit à un festival de détonations étouffées, d'impacts aux résonances métalliques, le tout dans un bruit de moteur caractéristique, surtout lorsqu'il frise le décrochage. Les tableaux de bord sont détaillés à foison, dédoublés pour le B-17 car il faut surveiller les jauges et indicateurs de chacun des quatre moteurs. La vue vers l'extérieur permet en outre de localiser les innombrables ennemis et de se rendre compte de visu des dommages subis par l'avion. Rentrer au bercail avec un ou deux moteurs en feu, les hélices en drapeau et plein de petits trous dans les ailes, ce n'est pas évident...

Enfin, *Secret Weapons* bénéficie d'un plantureux manuel en français - qui fourmille de photos d'époque, d'anecdotes, de notices techniques et d'interviews de pilotes -, un véritable ouvrage de référence. Faut-il encore préciser que le soft apparaîtra incontournable à tous ceux que fascine cette grande page de l'histoire de l'aviation ?

Quatre disquettes Lucasfilm Games pour PC et compatibles. Existe également sur Atari ST. **B.J.**

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Comme semble l'annoncer la jolie personne de la jaquette, qui dévoile fièrement une cuisse au galbe évocateur, les passionnés de jeux de rôle sur micro prendront leur pied avec *Gateway*. En effet, l'éditeur s'est enfin décidé à donner un coup de jeune à cette série... L'aventurier va enfin profiter des joies de la commande à la souris ou au joystick et les possesseurs de cartes *AdLib* pourront jouer en musique. Qu'on ne se réjouisse tout de même pas trop, le reste demeure dans la ligne du Parti : présentation à la *Bard's Tale* avec minuscule fenêtre 3-D - faisant une fois de plus regretter que tous les softs de ce type ne ressemblent pas à *Dungeon Master*.

L'intrigue de départ se révèle bien mince : de courageux aventuriers (qu'on peut importer d'une autre aventure de la série) doivent combattre et repousser le Mal.

Par chance, le cours de l'histoire adopte des développements intéressants. Outre que l'aventure commence à l'extérieur, permettant à l'équipe de six personnages de prendre le frais, on pourra explorer de nombreuses contrées et même se déplacer en bateau. Que les amateurs de couloirs se rassurent, les souterrains ne manquent pas non plus et exceptionnellement, on peut choisir l'ordre dans lequel on souhaite les explorer...

Il faudra résoudre huit énigmes, certaines liées entre elles - d'autres pas. Cependant, les déplacements se visualisant sur une carte de la région, on ne risque pas trop de se perdre. Pour ce qui est des combats, bien que les joueurs puissent choisir armes et sorts, ils se déroulent surtout d'une façon automatique.

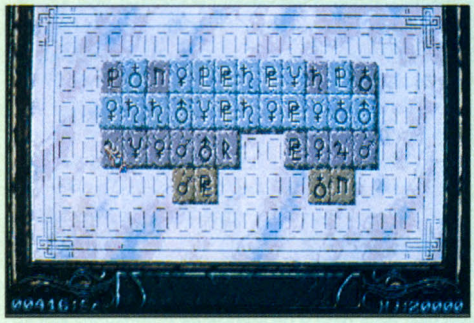
Un défaut toutefois, les possesseurs de PC rapides se retrouveront lésés car les animations elles-mêmes blindent tellement qu'il apparaît presque impossible de suivre ce qui se passe à l'écran - même en réglant la vitesse de jeu au minimum. Les graphismes, qui ont eux aussi suivi une cure de rajeunissement, flashent pas trop mal en mode VGA... Une bonne surprise de rentrée pour les aventuriers !

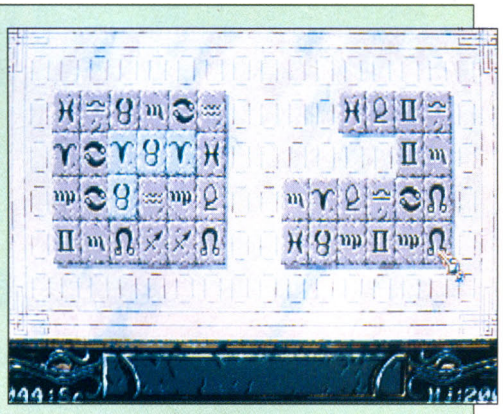
Une disquette SSI pour PC et compatibles.

P.T.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

SARAKON





Sarakon se trouve, grosso modo et inversement, à l'intersection de *Shanghai 2*, d'*Ishido* et de *Turn It* avec un soupçon (mais pas plus) de *Ra*. Le pékin moyen qui ignore jusqu'à l'existence de ces chefs-d'œuvre aura peut-être quelque mal à se situer sur l'échiquier des jeux de réflexion. C'est pourquoi je m'en vais éclairer votre lanterne, chinoise comme de bien entendu...

Or donc, *Sarakon* aligne des pièces frappées chacune d'un signe graphique, avatar de caractère cunéiforme croisé avec du katakana japonais qui aurait fauté avec un hybride de runes scandinaves et de tamachek du Hoggar méridional. Il s'agit d'apparier ces signes par paires (comme dans *Shanghai 2*) en tenant compte, itou que dans *Ishido* et *Turn It*, de certaines contraintes.

La juxtaposition de deux pièces en est la moindre. Le fait qu'elles doivent occuper, dans un tas, le même étage en constitue une autre, mais on peut se dispenser de cette coercition ludique en choisissant le jeu A - le plus facile. Plus subtiles sont les relations géographiques qui doivent nécessairement lier les pièces... Deux pièces éloignées devront en effet pouvoir être reliées par une ligne imaginaire qui ne saurait comporter plus de deux coudes à angle droit.

Comme de nombreux jeux du genre, *Sarakon* commence par un niveau d'une cruelle facilité. Les apparentements évidents et les pièces très différentes, font que les paires sautent aux yeux (ça ne déplaira pas à tout le monde !). Mais un ou deux tableaux plus loin, certaines ne diffèrent entre elles que par un minuscule détail. C'est là que ça se corse, comme on dit du côté de Haïnan (magnifique île -au particularisme marqué - située au sud de la Chine). Bref, le temps se révélant draconiennement compté, il faut des réflexes visuels hors de pair pour terminer les premiers tableaux, sachant que le jeu en compte 40. Car non content de compliquer l'identification des signes, Virgin a inventé des situations diaboliques, comme par exemple l'affichage de quatre pièces. Cliquez sur l'une d'elle, et elle fera aussitôt des petits, aléatoirement jetés sur l'échiquier. L'écran se couvre de pions en folie, ça devient très rapidement une horreur chronométrée.

Comme souvent sur un PC digne de ce nom, le graphisme fait dans la subtilité et la finesse. Le PC ludique digne de ce nom se devant de posséder une carte sonore, on peut sans faire trop d'ostracisme (et sans le trait d'union entre le "t" et le "r" pour ne pas vexer les Allemands ex-de l'Ouest) insister sur le qualité des musiques qui accompagnent le soft car elles apparaissent d'une splendeur tout orientale.

A piquer des concepts par-ci, par-là, on pouvait craindre que *Sarakon* ne soit qu'une pâle resucée de softs, un fade surimi ludique. Il n'en est heureusement rien ! Car passé le second tableau, on a du mal à s'en défaire, ce qui est la marque (jaune ?) de tout excellent jeu de réflexion et de réflexes.

Deux disquettes 3"1/2 Virgin Leisure Genius (et 3 disquettes 5"1/4) pour PC et compatibles.

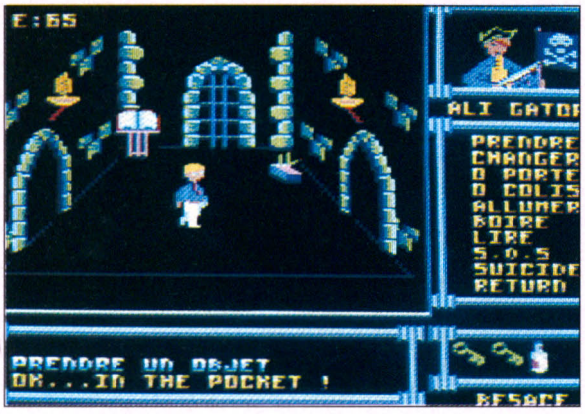
B.J.

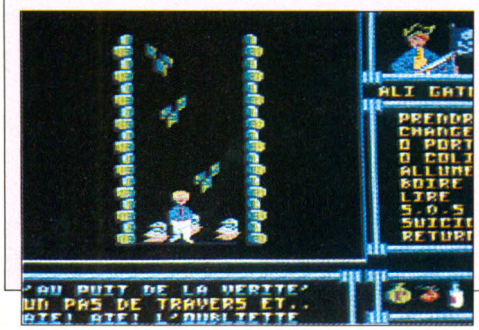
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

LE TRESOR D'ALI GATOR

Claude Le Moullec, grand pourvoyeur de listings de qualité devant l'Eternel et collaborateur privilégié de notre fringant Capitaine Pixel, se voit attribuer les honneurs de l'édition après un premier travail d'envergure - sur CPC bien sûr.

Sans faire preuve d'une complaisance excessive, affirmons qu'en dépit d'un aspect désuet, cette petite aventure, façon *L'Aigle d'Or*, offre tous les ingrédients d'un genre qui a fait ses preuves... Le célèbre flibustier Ali Gator, cher à notre ami Claude, dissimula jadis un butin fabuleux au fin fond de son château. Hanté à tout jamais par l'esprit malveillant de son cruel propriétaire, le sinistre édifice suscite aujourd'hui votre convoitise...





Facile, semble-t-il, d'explorer avec discernement un classique labyrinthe d'une cinquantaine de pièces en se jouant des chausse-trapes ? Hum !..

Le personnage se manœuvre dans les quatre directions, un bref appui sur le bouton de tir basculant les commandes dans la fenêtre attribuée aux ordres possibles. La besace accueille un maximum de 4 objets échangeables (avec ceux du décor) et de joyeux commentaires ponctuent chaque action. Et boire un petit coup de temps à autre requinque notre bonhomme, sans oublier que la possible et fugace apparition du plan du château se monnaie ferme.

A ce propos (le plan), sachez que la disposition aléatoire de certaines salles, pièges et objets rend chaque partie unique. Du travail tout simple, sans aucune prétention technique, rien que pour le plaisir... et pour petits budgets (149 F).

Une disquette Lankhor pour Amstrad CPC.

J.-C.P.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

présent à Micro & Co

TIP OFF

Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP *OFF*".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- ***un scolling multi directionnel***
- ***5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendemment les niveaux de chaque équipe***
- ***une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.***
- ***la possibilité de vous entrainer pour améliorer l'équipe et les tactiques.***
- ***la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.***
- ***des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).***
- ***des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).***
- ***deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.***
- ***la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.***

distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES

Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

ANCO Software Ltd

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

8 Millside Industrial Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, DA1 5BH Tel: 0322 292513/8 Fax: 0322 293422

HUNTER

Quelques virevoltages cynégétiques pour bête de guerre sans faille ni loi.

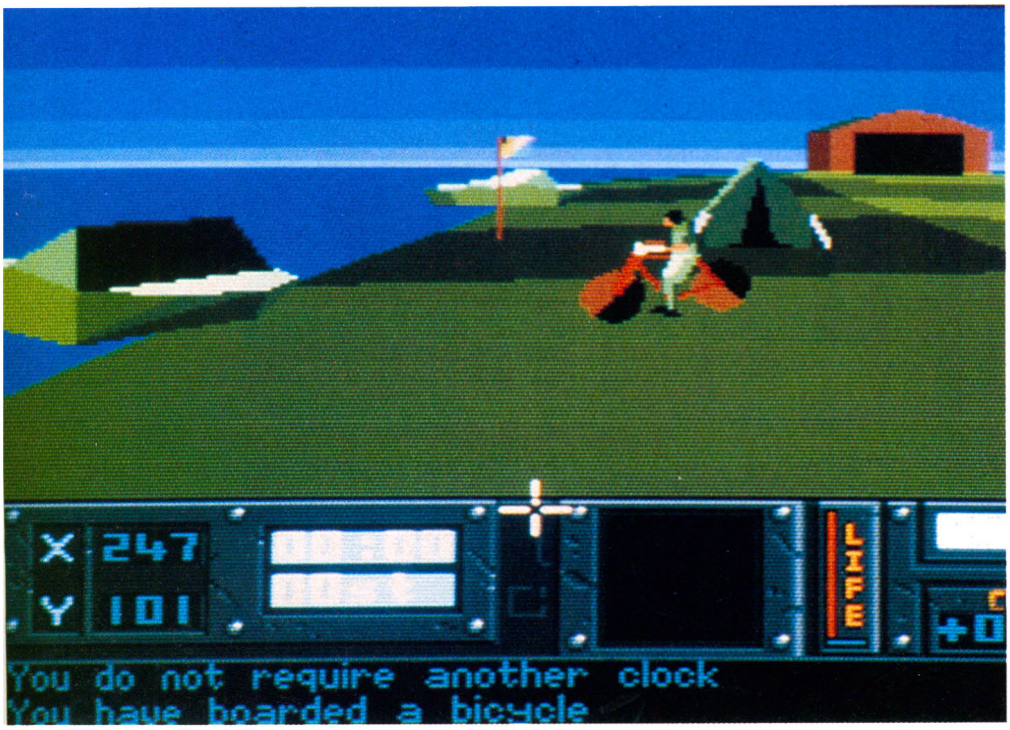
La 3-D polygone, qui fut longtemps l'apanage des simulateurs de vol, a fait une entrée fracassante dans le domaine aventure-action, avec, notamment, *Midwinter 1* et *2*. Ici encore, le vectoriel nous gratifie d'un réalisme hors de pair, autrement plus jouissif que les sempiternels scrollings différentiels en carton-pâte pixélisé.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Membre d'un commando d'élite spécialisé dans les missions impossibles, vous êtes chargé de préparer la reconquête d'archipels squattés par l'ennemi. Le Haut-Commandement a l'élégance de vous soumettre trois types d'opérations. Soit, par ordre d'importance : une mission de longue haleine d'un intérêt stratégique élevé, réclamant une habileté et une endurance à toute épreuve (enlever un général adverse, par exemple) ; soit une autre d'ordre tactique consistant en une série de sabotages et de zigouillages en règle. Et une dernière enfin, qui ne vise qu'un objectif relativement facile et par laquelle il vaut mieux commencer - pour se familiariser quelque peu avec l'environnement et les commandes.

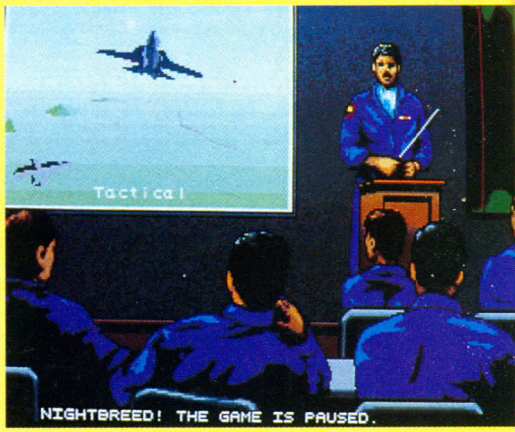
D'une démarche un tantinet nonchalante, notre personnage, armé au départ d'un simple automatique et soucieux de remplir au mieux son office dans le temps imparti, déambule dans des décors vallonnés, riches d'une foule d'éléments qui serviront ses buts. Un nombre appréciable de véhicules hétéroclites - jeep, char,



F-14 TOMCAT

Le F-14, c'est un avion qui porte la poisse, et vous verrez que le soft ne se trouve pas à l'abri de cette réputation. Le zinc, le vrai, avait été conçu dans les années 50 afin de remplacer les Hellcat F-6F qui avaient fait merveille durant la guerre contre le Japon - mais qui commençaient à se faire vieux. De projets en études, ce n'est qu'en 1969 que le F-14 Tomcat fut enfin prêt à voler. Entre-temps, il avait hérité d'une voilure à géométrie variable commandée par des calculateurs embarqués - qui en faisait un redoutable pourfendeur de Mig et de Sukhoï. En 1974 néanmoins, l'US Air Force, qui cherchait à remplacer les F-106 Dart, le snoba. Le pauvre F-14 ne s'en remit pas : en 1976, l'un d'eux manqua son décollage du porte-avions *John F. Kennedy* et finit par 600 mètres de fond. Il fallut deux mois à la Navy pour le récupérer tandis que les chalutiers soviétiques taquinaient le merlu dans les parages...

C'est que les Américains y tenaient, à leur engin. Richard Nixon ne le vendit qu'à un seul de ses alliés,



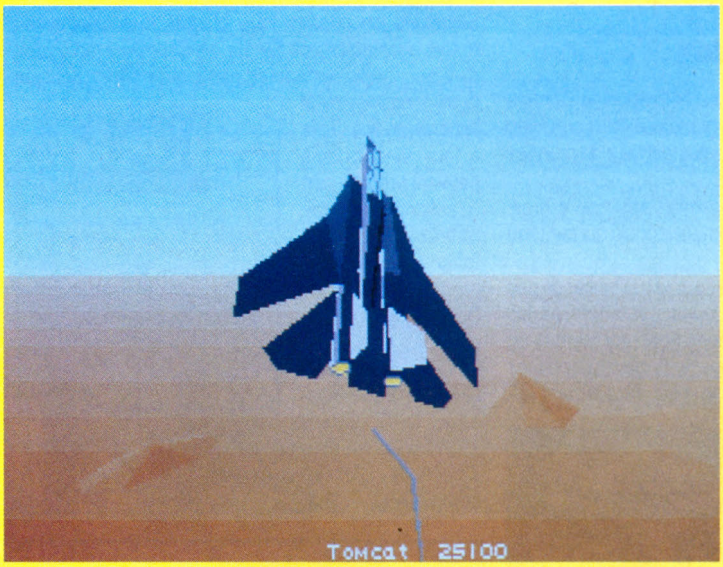
bicyclette, vedette, hélicoptère, ambulance, planche à voile, aéroglisseur... - sont à disposition. Mais surtout, la plupart des bâtiments offrent de quoi se constituer un véritable arsenal - grenade, explosif, unité de vue aérienne, bazooka,..- ainsi qu'une aide logistique sophistiquée - fusées éclairantes, radar, carte, logbook de localisation, horloge, clé, parachute, fuel, trousse à pharmacie etc.

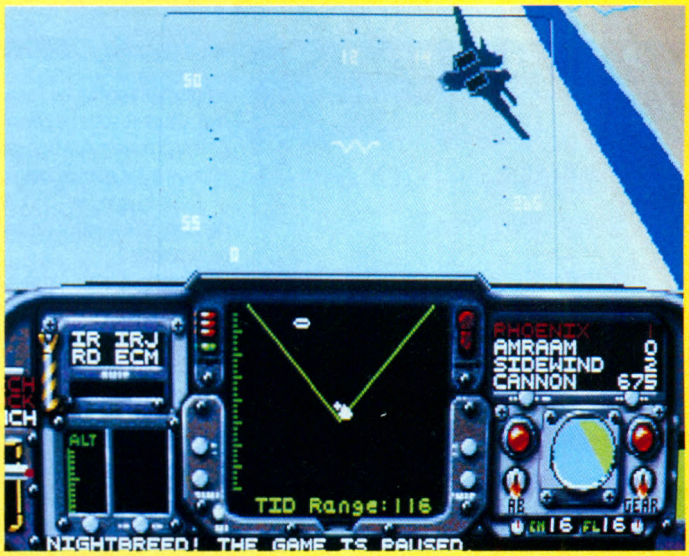
Bon nageur, le héros devra toutefois se méfier des requins chagrins et de la fatigue occasionnée par un exercice soutenu. Pour chaque ennemi occis, une prime permet de s'approvisionner dès que possible chez le trafiquant d'armes local. Bien sûr, un tableau de bord fournit toutes les indications utiles et même nécessaires à la bonne marche des événements. Quelques arbres, fleurs et animaux apportent une touche bucolique, rehaussée d'excellents bruitages (cris de mouettes, ressac...) et une série de travellings et de zooms suit le personnage en souplesse tout au long d'évolutions soumises à la naturelle alternance jour/nuit.

Pas de doute, *Hunter* se classe dans la catégorie des jeux qui préfigurent l'avenir.

Une disquette Activision pour Amiga.

J.C.P.





choisi parmi les plus sûrs : l'Iran. Quelques années plus tard, les F-14 constituaient le fleuron de la république islamique. Des F-14 menèrent aussi, à la fin des années 80, le raid contre le turbulent président Khadafi. Le palais ne fut qu'égratigné et seuls les civils du voisinage morflèrent - dont la fille adoptive dudit flambeau de l'Islam. Le film *Top Gun*, heureusement, redora le blason de ce zinc infortuné.

Venons-en au soft, un simulateur de combat qui ne s'embarrasse guère de grandes théories sur le pilotage : un coup de bourre sur la manette des gaz, et c'est parti. Pour avoir un maximum de détails au sol, un 386 (voire un 486) devient impératif. Dans les cieux, le Tomcat d'Activision se conduit honorablement face à des ennemis rapides qui manœuvrent serré. L'officier radar qui vole avec vous se charge de vous faire remarquer que tel Mig commence un Immelman, à charge pour vous de savoir ce que c'est et comment on s'en sort. Au combat, le soft fait bonne figure. Un petit altimètre indique l'altitude relative d'un ennemi encore hors de vue : irremplaçable pour se positionner un poil plus haut que lui avant un Yo-Yo de derrière les fagots. Et l'explosion de l'ennemi se révèle graphiquement grandiose.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

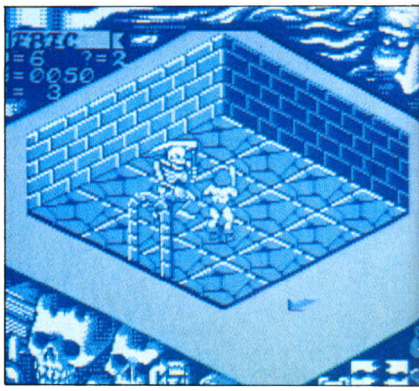
En mode "vue de l'extérieur", on voit la géométrie du F-14 changer en fonction des paramètres du vol. En mode "practice", le déroulement du vol s'analyse lors du debriefing, sur un écran comme au cinoche...

Là où ça coince, c'est pour les détails. Passe encore que le sol des contrées agressées apparaisse relativement désertique, pauvre en cités, ponts et DCA. Le soutien au sol, ça ne fait pas vraiment l'affaire du Tomcat. En revanche, l'absence de rugissement des réacteurs et le silence des explosions causent une sérieuse frustration (sauf pour les voisins du dessus). Certes, on entend les missiles filer, le canon tirer, on perçoit les impacts mais ça ne suffit pas. De plus, l'éjection ne se trouve représentée que par un dessin assez rudimentaire. Que reste-t-il du soft ? Un manuel en français bien rédigé et la rudesse des accrochages avec les zincs d'en face. Mais comme de ce côté d'autres softs ne déméritent pas, ça va être sacrément dur pour *F-14 Tomcat* de se faire une place au Top (Gun) des simulateurs de vol...

Deux disquettes 3"1/2 Activision. Pour PC et compatibles.

B.J.

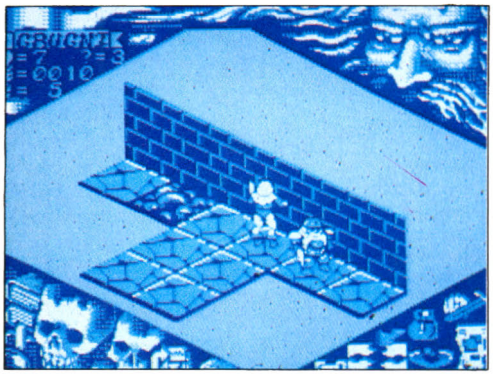
HERO QUEST



Afin d'arracher le royaume de Loretome à son triste sort, Rogar le Barbare - accompagné de l'Enchanteur, du Nain et de l'Elfe - doit retrouver et éliminer Morcar, Seigneur du Chaos. Les voilà tous partis pour 14 longues quêtes, la première d'entre elles consistant à sortir d'un labyrinthe peuplé de monstres.

Par la suite, il devront libérer pas mal de monde, découvrir des trésors, s'échapper d'un donjon avec armes et bagages, massacrer en grand nombre orques et Guerriers du Chaos, revenir à Barak Tor (votre plaisant village) et en découdre finalement avec le jeteur de sorts. Vaste programme.... Rien que les temps de chargement de la version CPC sur disquette en disent long sur sa richesse. A ce compte-là, il ne faut tout de même pas espérer un Technicolor hollywoodien. Comme bien d'autres softs (je pense au grandiose *Iron Lord*) *Hero Quest* prouve qu'un bon graphiste peut faire de grandes choses avec peu de couleurs...

Mais, ou, et, donc, Mor, ni, Car ? Va falloir faire preuve de coordination pour quêter costaud...



Pour le son, le CPC ne se refait pas : on a droit, pendant tout le jeu, à un grincement modulé qui tient lieu de musique !

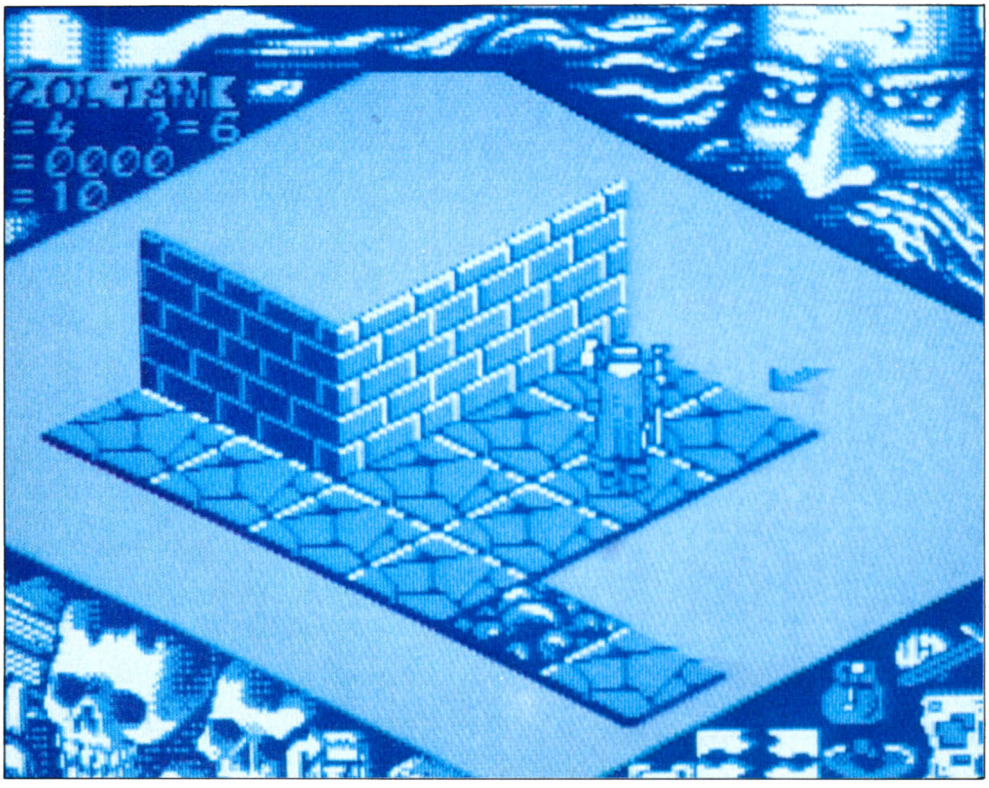
Comme dans le jeu de plateau, c'est un lancer de dés qui attribue des qualités aux joueurs et détermine les actions à venir. Salles et couloirs sont représentés en perspective, une technique largement utilisée depuis les *Batman*, *Crafton et Xunk*, et plus récemment *D-Generation*. Une carte accessible à tout moment montre les lieux visités ; la progression se gère entièrement à la manette, sans saisie de texte. Il suffit de montrer au héros à quel endroit il doit se rendre, et il y va d'un pas certes un peu mécanique mais néanmoins décidé - à ses risques et périls.

Enfin, des icônes représentent les actions possibles. Signalons en passant que chaque mésaventure se trouve succinctement décrite en français. L'agression d'un ennemi se résume en quelques chiffres, sous un dessin représentant le héros en lice. Tour à tour, cinq joueurs peuvent prendre part à l'action, mais l'ordinateur se réserve toujours le rôle de l'ignoble Morcar. Dommage pour les cloportes en herbe...

Une disquette Gremlin pour Amstrad CPC. Existe aussi sur Amiga, Atari ST, PC et compatibles. B.J.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



SHINOBI

Certes, le logiciel ne date pas de la veille mais puisque la collection *16 Blitz* permet de retrouver des hits du passé sans trop bourse délier, autant sauter sur l'occasion si vous ne connaissez pas ce standard qu'est *Shinobi*.

Première surprise dans un logiciel aussi vénérable : la séquence de début expliquant au joueur ce qu'on attend de lui permet d'entendre une voix digitalisée. Ensuite, la musique "ST" gâche un peu les choses - mais ne soyons pas trop difficile : il est impossible de faire beaucoup mieux lorsqu'on utilise la puce d'un Atari ST "tout court".

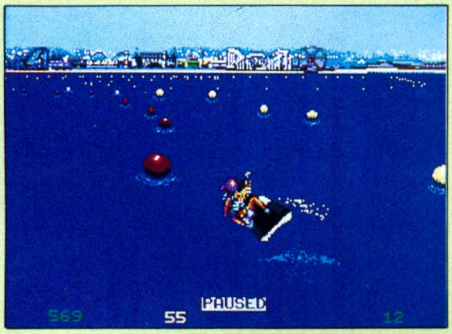
En revanche, il apparaît infiniment regrettable que les couleurs aient été aussi mal choisies. On croirait reconnaître la vomitoire palette du Spectrum et ses merveilleux camaïeux de jaunes et de marronnasses

CALIFORNIA GAMES 2

Tout l'attirail pour s'éclater se trouve éparpillé autour d'une de ces Coccinelle Volkswagen dont raffolent les Américains. A vous le deltaplane, le jetski, le bodyboard (du surf mais vautré sur la planche), le skateboard et... le monoski sur les pentes raides d'un sommet qui surplombe Hollywood.

Par quoi on commence ? Le deltaplane ? Ce n'est pas la meilleure épreuve pour se faire une idée de *California Games*. Imaginez donc une aile delta qui virevolte sec (dans tous les sens du mot) au-dessus des flots bleus. Il faut larguer des ballons sur cinq cibles en moins de deux minutes... A l'exception du ciel et de la mer, le décor se limite à peu de choses. Bien sûr, il faut trouver les ascendances pour reprendre de l'altitude, mais ce n'est pas *Flight Simulator*, loin de là !

Le jetski, c'est déjà plus vif. On a le choix entre quatre modèles pétaradants et plusieurs circuits balisés, dont un truffé de tremplins. Toute ressemblance avec un certain *Offshore Warrior* se révèle fortuit. Ça va vite c'est sûr, mais c'est un peu longuet.



Le bodyboard procure déjà un peu plus de mouvement. Le malheureux sportif se fait rouler comme une crêpe par la déferlante, et gare aux baigneuses qui se trouveraient sur son chemin.

Le skateboard - à mon avis la meilleure épreuve du soft - se déroule à l'intérieur d'un des trois égouts désaffectés, avec des coudes à angle droit et des tuyaux tirebouchonnés vertigineux, plus une arrivée dans une mare pleine de détritus. Les occasions de s'écraser contre le mur en ciment ne manquent pas et il n'est pas rare que le circuit finisse au cimetière voisin, le skate craignos déposé sur le cercueil...

Enfin, curieuse incursion style *Winter Games*, nos bronzés rois de la glisse se font déposer en hélicoptère au sommet d'une pente neigeuse bien raide, et propice aux chutes.

California Games 2 ressemble à s'y méprendre à une compilation, ce qui en soit n'est pas rédhibitoire. Dans les épreuves de skate et de bodyboard, le personnage bénéficie d'une animation remarquable : on le voit prendre de la vitesse dans le tuyau, agripper la planche ou le rebord en ciment avec la main, reprendre son équilibre... Fabuleux... En revanche, les programmeurs ne se sont pas foulés pour exploiter l'écran : la descente en monoski fait pâle figure comparé au *Superski* de Microïds. Il y a de quoi : un sixième seulement de l'écran se trouve exploité, le reste, c'est *Le Grand Bleu* version Epyx. Idem pour le surf... Quant au skate, il présente un festival de gris sinistre ! L'animation du décor a été complètement sacrifiée à l'action.

Les concepteurs ont dû s'en rendre compte : la sauce qu'ils nous ont concoctée et qui essaye de faire passer le reste, c'est l'humour - le requin tout droit sorti des *Dents de la mer* qui gobe les surfers, l'hélicoptère qui hisse le skieur planté à l'aide d'un crochet, l'éclaboussure sanguinolente du skateboarder pilé et son enterrement. *California Games 2* fourmille de ce genre de détails.

Mais est-ce lié à la moiteur des plages de Venice ou de Malibu ? On a parfois la désagréable impression que les auteurs ont sombré dans la panne d'idées, qu'ils ont tout réduit à l'essentiel. On se retrouve du coup avec cinq petits jeux plutôt sympas mais sans plus, heureusement accompagnés d'une musique musclée et joliment bronzée.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

Deux disquettes Epyx 3"1/2 et trois disquettes 5"1/4 pour PC et compatibles. B.J.

"caca d'oiesques". Le but du jeu, on ne peut plus simple, consiste à progresser dans un décor qui scrolle afin de casser la figure aux méchants qui ramènent leur fraise en sens inverse. Les armes, qui vont du shuriken aux coups de pied et de poing divers ne seront pas de trop pour lutter contre le supervilain : le terrible Foo, maître Ninja. Heureusement, on trouve en cours de partie le moyen de reéquilibrer les forces en utilisant la magie du Ninja...

Je ne sais pas trop ce qu'ils mettent là-dedans mais c'est redoutablement efficace : on appuie sur une touche et hop ! le personnage que vous dirigez se multiplie et se débarrasse de tous les adversaires présents dans le tableau. Notons pour terminer que *Shinobi* se joue au joystick ou au clavier (les touches peuvent être redéfinies en début de partie). Bref, voilà un bon petit jeu, et pas trop cher.

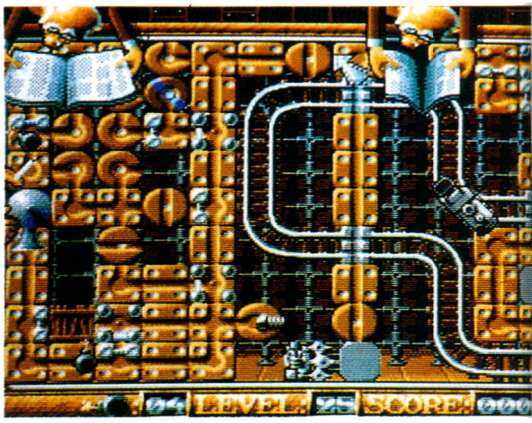
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

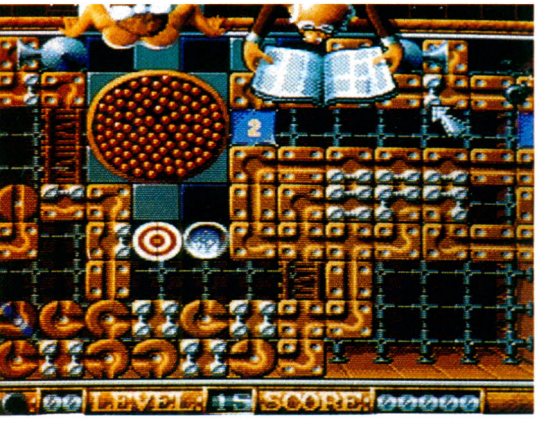
Deux disquettes Mastertronic pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, PC et compatibles.

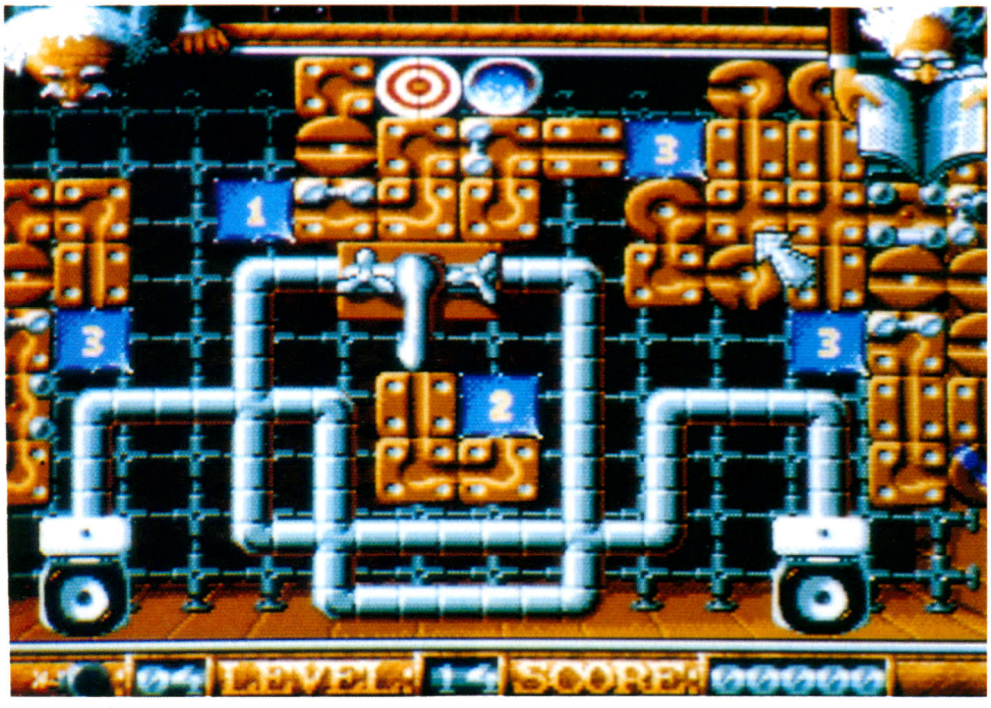
P.T.

BOSTON BOMB CLUB

Le thème du savant fou à la sauce Logical... Et la java des bombes atomiques, telle que la chantait Boris Vian !







A quelques rares exceptions près, les jeux de réflexion se suivent... et se ressemblent (cf. les casse-tête fondés sur la promiscuité des couleurs identiques). Toutefois, il arrive qu'un concept établi, abordé de façon originale, fasse des étincelles...
Vers 1900 et des brouettes, quelques pervers pépères en quête de sensations fortes se réunissent régulièrement dans un club très fermé de Boston pour s'adonner, aux accents de musiques New Orleans, à un jeu prohibé basé sur la pyrotechnie. Un distributeur automatique balance des bombes allumées sur un réseau quadrillé d'une multitude d'aiguillages, de croisements, de pièges et de dérivations plus ou moins farfelues. Avant explosion, chaque bombe doit rouler jusqu'à une cible où un comparse, armé d'un seau d'eau, poireaute en attendant le déluge.

Le joueur a tout lieu d'intervenir sur les aiguillages rotatifs - directs, à angle droit ou un compromis des deux - et sur divers interrupteurs qui ouvrent ou ferment le circuit dans une des quatre directions. Mais nos vieillards espiègles se révèlent les rois de la mise en scène ! De petits ponts en bois s'écroulent sous le passage des explosifs... Et les trampolines doivent être abordés dans le bon sens, sous peine de projection des bombes hors du circuit. Enfin, des microswitchs ouvrent ou ferment des portes, sans parler des engrenages et portillons automatiques - particulièrement agaçants.

L'indispensable touche de gaîté nous est donnée par le petit train électrique qui déambule joyeusement, le papy qui déplie son journal là où il ne faut pas, l'autre qui tripatouille les aiguillages, le trompettiste noir complètement allumé (pléonasme) qui vient nous écorcher les oreilles, le bébé qui prend un malin plaisir à ramper sur l'aire de jeu (aah, celui-là, l'étrangler, l'étriper, le mmmgrrr..) etc.

Soyons tout de même reconnaissant envers le bras télescopique poseur de bonus, les poussoirs qui font apparaître des modules et les cerises alléchantes. En tout, une trentaine de tableaux à thème, aussi tordus et loufoques les uns que les autres - celui des toilettes par exemple - présentés par une bunny qui n'a rien à envier à notre Rosie à nous...

Une disquette Silmarils pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles. En septembre sur Macintosh.

J.C.P.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

L'année dernière, ORIGIN
a été le premier éditeur à
ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd 'hui nous allons encore
plus loin . . .

WING COMMANDER™ II

Vengeance of the Kilrathi™

A Chris Roberts Game

- Des graphiques totalement nouveaux au top de la technologie 3D!
- Une intelligence aiguisée: plus vous progressez, plus les difficultés sont grandes.
- Des challenge inédits.
- La possibilité de visionner immediatement l'action précédente.
- Des son digitalisés: une voix originale par personnage.
- Vous êtes les héros d'une aventure directement inspirée des meilleurs films de science-fiction.

ORIGIN™
We create worlds™

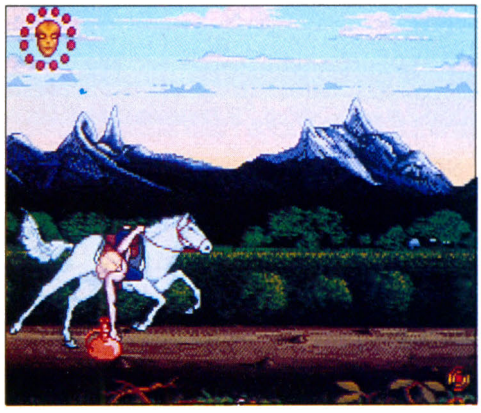
Distribué
par
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et
les meilleurs points de vente

MINDSCAPE

WRATH OF THE DEMON

Il n'en faut pas davantage pour qu'héroïquement vous voliez au secours du roi. Votre dévouement n'est pas si désintéressé : le vainqueur de Furoncle (pardon, d'Anthrax), recevra en effet pour récompense

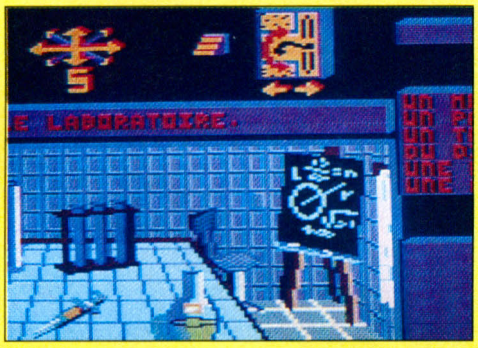


Un messager mort dans une rue crépusculaire, porteur d'un parchemin - frémissant au vent - qui implore aide et secours pour sauver un gaste pays...

la doulce main d'une fort belle princesse.

Les jeux d'action sur PC se révélant assez rares, on a tendance à surestimer ceux qui nous tombent sous la main. Pas le cas de *Wrath of the Demon*, une splendeur sortie d'abord sur Amiga. Car sur un écran VGA et avec une carte sonore, ce soft en remontre à la bécane commodorienne dès le premier tableau, lorsque le personnage galope à bride abattue au rythme entraînant d'une charge de cavalerie. Le sprite équestre adopte une taille non négligeable, le galop du cheval

INFERNAL HOUSE



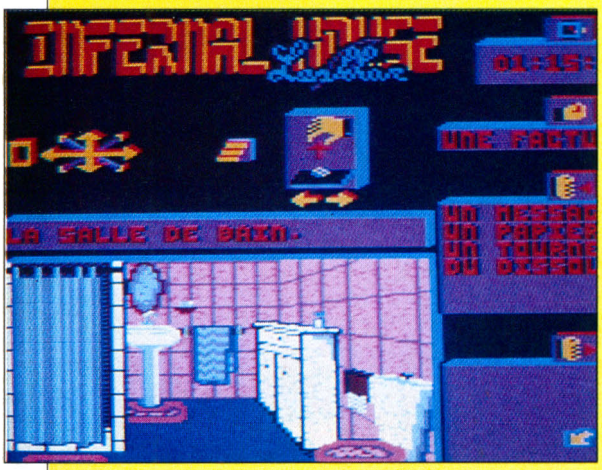
Il y a de cela quelques années, un scientifique d'aspect sinistre me paya grassement pour enquêter sur les agissements peu orthodoxes de son collaborateur. La mystérieuse disparition de mon client - peu après notre entrevue - mit prématurément un terme à cette affaire. Bon plan ! Or, aujourd'hui, le passé refait surface. Intriguée par cette vieille histoire, Sophie, ma copine journaliste, vient à son tour de disparaître en se rendant chez le diabolique professeur Tcherslawsky. Non sans quelque appréhension, me voilà sur le seuil de l'étrange demeure, de nouveau à pied d'œuvre...

Deux heures trente minutes pour démêler l'écheveau avec, outre les déplacements autorisés (points cardinaux, monter ou descendre), une dizaine d'actions possibles symbolisées par autant d'icônes. La situation s'affronte par le biais d'un curseur qui peut à loisir être déplacé sur la totalité de l'écran ; principalement, bien sûr, dans la fenêtre de petite taille qui héberge le décor des pièces visitées. La plupart d'entre elles dissimulent en effet de précieux indices en des endroits souvent inattendus. Donc, en bon détective, il convient d'observer attentivement les lieux, de déplacer ce qui peut l'être, d'actionner, lire ou prendre les objets à même de présenter quelque intérêt, tout en prêtant attention aux messages qui défilent. Mais vous n'ignorez rien des arcanes de ce métier...

Bien que réduit, le graphisme haut en couleur offre une diversité des plus honorables et les commandes se révèlent souples, malgré les nécessaires balades du curseur. Quant à l'énigme, elle semble loin de faire injure à votre redoutable perspicacité.

Une disquette Lankhor pour Amstrad CPC.

J.-C.P.



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●
SON : ●

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

et ses sauts sont admirablement rendus...

Quant au héros, il écrabouille d'un poing bien fermé les volatiles démoniaques qui lui foncent dessus et se baisse avec l'agilité d'un ataman des Cosaques pour ramasser avidement les potions.

Dans les niveaux suivants, il aura quelques problèmes avec un gobelin laid comme une teigne qui l'attend armé d'un pic de mineur de fond, puis avec un dragon qui l'assaille en lançant les deux pattes arrière - à la manière des kangourous -, et l'aventure ne fait que commencer...

La finesse des dessins, surtout dans les séquences de transition, le scrolling différentiel à quatre niveaux, la rapidité de l'action et une exceptionnelle jouabilité font de *Wrath of the Demon* une merveille. N'oublions pas la musique, un morceau d'anthologie signé David Wittaker. Qui a une bien choucarde sœur, oulala ! (on ne se lasse pas, à Micro News, de le ramentevoir) : c'est elle qui, vêtue d'un string médiéval, tenait d'une poigne ferme l'épée à deux mains de *Barbarian*. Avec elle, ce n'est pas la colère du démon que vous risquez d'encourir, mais plutôt celle du Père Eternel !

Trois disquettes 3"1/2 ReadySoft pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga, ST et C64.

B.J.

MOONSHINE RACERS

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
BRUITAGES : ●
MUSIQUE : ●●●●●

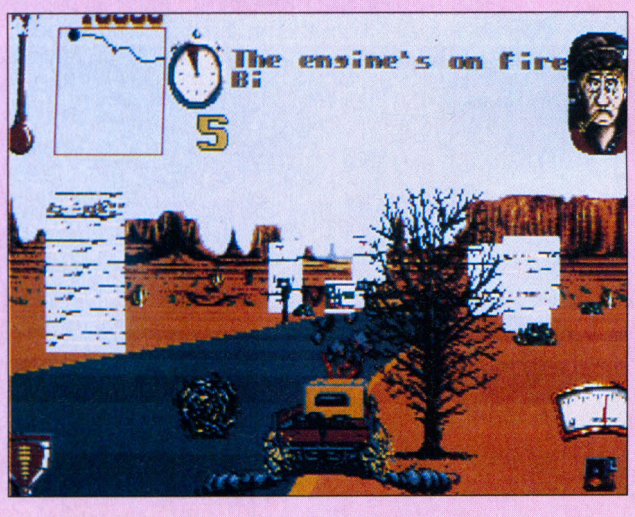
Ça ressemble à *Shérif, fais-moi peur*, ça a le rythme fou de *Shérif, fais-moi peur* (surtout la country music qui accompagne tout le jeu), il y a deux fous du volant, Ike et Billy Joe, et un gros shérif qui leur en veut, mais ce n'est toujours pas *Shérif, fais-moi peur*. Rien que la voiture, une vieille Ford pick-up d'avant-guerre, n'a rien à voir avec la General Lee des frères Duke. Le moonshine, en argot américain, c'est du whisky frelaté. Il faudra en transporter pas mal jusque chez le vieux Tucker et bien sûr échapper au gros Sam, ce crétin de shérif.

A vue de nez, *Moonshine Racers* rappelle énormément un bon vieux *Crazy Cars* de Titus, avec des camionnettes à la place des Porsche. La vitesse de votre char à bœufs n'a rien à voir avec *Chase H.Q.* ou autres *Hard Drivin'*, mais en livrant suffisamment de gnôle, on peut s'acheter de quoi en faire un véritable bolide que le gros Sam aura du mal à courser avec succès.

Graphiquement, la course laisse comme une petite déception, surtout après la splendide présentation, style séquence de film des années trente. C'est O.K. pour les décors - Monument Valley ou les montagnes Rocheuses - mais un peu grossier pour la route. Et gros bug en mode VGA : les arbres qui grossissent à partir de l'horizon apparaissent sous la forme de planches et ce n'est qu'au dernier moment qu'ils se transforment en feuillus. Ce défaut spritiforme n'existe absolument pas en EGA...

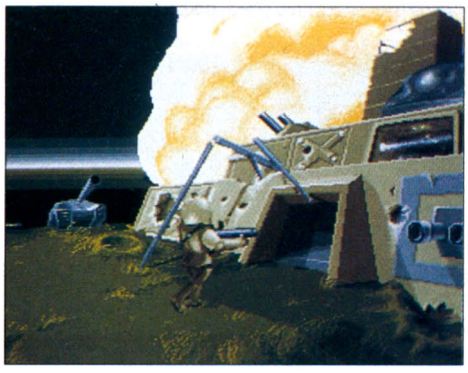
Quant aux bruitages, ils ne se révèlent guère convaincants mais si vous aimez la très bonne country music - et à condition de posséder une carte *AdLib* - vous serez servis durant tout le jeu.

Deux disquettes Millennium 3"1/2 et trois disquettes 5"1/4 pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST et Amiga. B.J.



BATTLE ISLE

Le combat dans l'île... La prison maritime et la guerre de Murphy vous saluent bien - cargaison interdite !

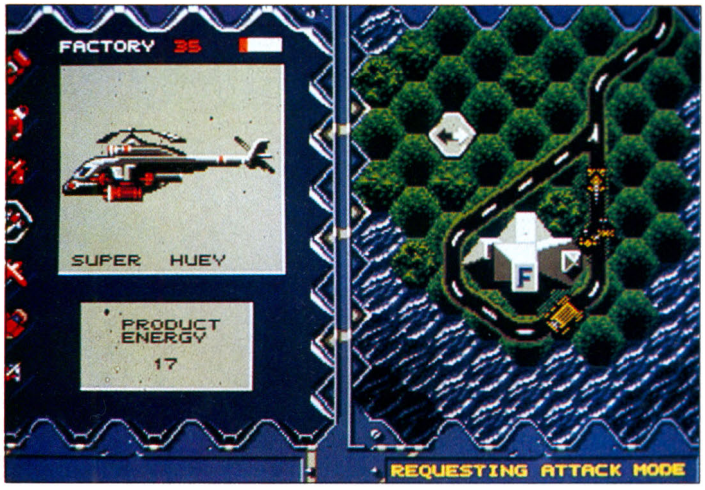


Les Druller en savent quelque chose ! Depuis la perte des meilleurs d'entre eux, le conflit tourne à l'avantage des cruels androïdes Skynet. En désespoir de cause, un logiciel de stratégie, censé détecter la présence d'un talent d'exception, est diffusé clandestinement à travers la Galaxie. Et contre toute espérance, un candidat se manifeste : Walter Harris, plutôt futé pour un Terrien...

Si l'indigence graphique, chère aux wargames de tradition, cède enfin le pas à de fins décors et à de sympathiques animations, ce n'est pas au détriment de l'intérêt, messieurs les puristes - mais pour mieux le servir ! Quant à ceux qui ignorent tout de l'art de la guerre, la simplicité toute relative des premières cartes ne semble pas exempte de vertus didactiques...

Deux camps - 2 joueurs, ou un seul contre l'ordinateur - qui disposent chacun d'un affichage tactique quadrillé en secteurs hexagonaux, s'affrontent à tour de rôle par le biais d'un curseur de même géométrie, dans lequel viennent s'afficher les icônes relatives aux ordres : déplacements, appel de la carte, renseignements sur l'unité désignée, sur l'ensemble des forces en présence, sur l'intérieur des véhicules ou des dépôts, demande expresse d'attaque etc.

Le théâtre (hypothétique) des opérations concerne un groupe d'archipels. En plus des fantassins d'élite qu'incarnent les robots de



MICROPROSE GOLF

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Histoire de mettre le joueur dans l'ambiance, le jeu démarre sur de magnifiques photos numérisées, des frondaisons qui fleurent bon la chlorophylle friquée chic.

Microprose Golf propose d'aller taper la blanche balle sur six greens américains, certains se trouvant sur la côte Ouest, d'autres en montagne. L'éditeur a mis l'été à contribution pour peaufiner les graphismes : désormais, le choix des clubs (en fer ou en bois) se fait avec un menu digne de ce nom sur fond d'image évocatrice.

combat, un arsenal complet se trouve à disposition, où quasiment tous les types d'armement et de soutien logistique sont représentés : dix d'unités terrestres, quatre d'aviation et cinq de marine (sans oublier les mines).

Avant de commencer les hostilités, il se révèle donc indispensable d'étudier très attentivement le manuel des armées en présence, afin d'évaluer avec précision les potentialités du matériel : mobilité, portée de tir, vulnérabilité, puissance de feu, rayon d'action... Le but : bien sûr l'appropriation des dépôts adverses, mais aussi la recherche de matière première - cristaux d'Aldinium - nécessaire à la production. Les scènes de combat gérées par l'ordinateur nous valent quelques gentilles animations en vue de dessus, ponctuées de bruitages réalistes : cliquetis de chenilles, battement de pales d'hélicoptère, explosions etc.

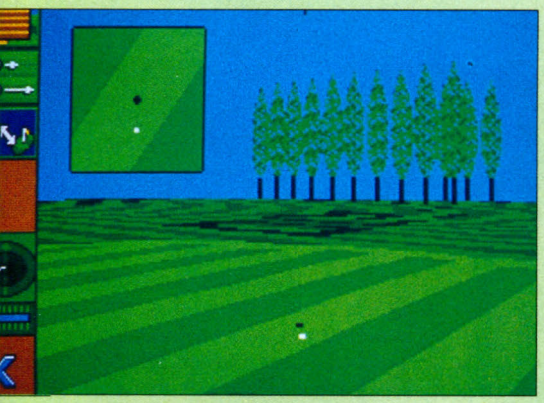
Trente-deux cartes, relatives à autant de niveaux de jeu, se trouvent à votre disposition - ainsi que deux spéciales... proches de notre réalité. La stratégie élémentaire que réclame le premier niveau ("First") - une petite île et un minimum d'unités essentiellement terrestres pour chaque belligérant - devient assez vite phénoménale par la suite, en raison de l'infrastructure et de l'éventail guerrier. Grand merci à l'option de sauvegarde ! Sans oublier que divers paramètres de jeu peuvent être fixés au départ (palette, nombre de tours limité ou infini...) ; un rapport final sous forme graphique conclut chaque partie et quelques splendides séquences - intro, entrée dans un dépôt, final - viennent parfaire ce tableau idyllique (cf. écrans).

Quatre disquettes Blue Byte/Ubi Soft pour Amiga. Prochainement disponible sur PC et Atari ST.

J.-C.P.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



Le positionnement de la balle sur le tee, celui des pieds et l'angle de la frappe sont possibles pendant tout le déroulement du jeu. Le dessin apparaît un peu succinct - mais efficace.

Ça débute avec un étroit ruban de verdure agrémenté de plans d'eau et d'espaces arborisés. En fait, une carte qui montre l'intégralité du terrain ainsi que la trajectoire par défaut de la balle. Libre à chacun de la corriger en portant ailleurs le point de chute...

En pleine partie, le terrain de golf se présente en 3-D et des bandelettes de couleur matérialisent les dénivellations. Le golfeur a pris lui aussi des couleurs et de chaque côté de l'écran, des icônes présentent les options. On peut encore, au dernier moment, corriger son attitude ou bien aller voir comment se présentent les environs du trou. Et ainsi se placer en contre-champ, la balle se trouvant alors au fond du terrain. La force du coup ainsi que le sens du vent sont rappelés et en cas de doute et une grille permet d'examiner toutes les subtilités du terrain.

Au moment opportun, le Jean Garaïalde pixélisé envoie la balle. Phénomène curieux : tandis que'elle vole dans les airs avec un sifflement caractéristique, les arbres plantés ça et là s'évanouissent aussitôt. Espérons que

dans la version commercialisée, ils seront mieux enracinés. Quand enfin elle approche du trou, un petit cadre le montre en gros plan. Utile pour se lamenter lorsqu'une déclivité de rien du tout dévie une balle en perte de vitesse et fait perdre le point. Il y a de quoi : un birdie (tir direct) se trouve récompensé par la photo numérisée d'un golfeur heureux. Même débauche d'images pour le vainqueur d'un tournoi, avec en prime la coupe !

De plus chaque coup a été magnétoscopé. Le film le plus spectaculaire consiste en un long travelling qui montre le parcours de la balle comme si la caméra l'avait remplacée. Et à la fin d'une partie, des histogrammes dignes d'un rapport d'entreprise font le compte des points acquis, avec le détail des eagles (balle au trou en deux coups), birdies, pars etc. De quoi se sentir une... green de champion.

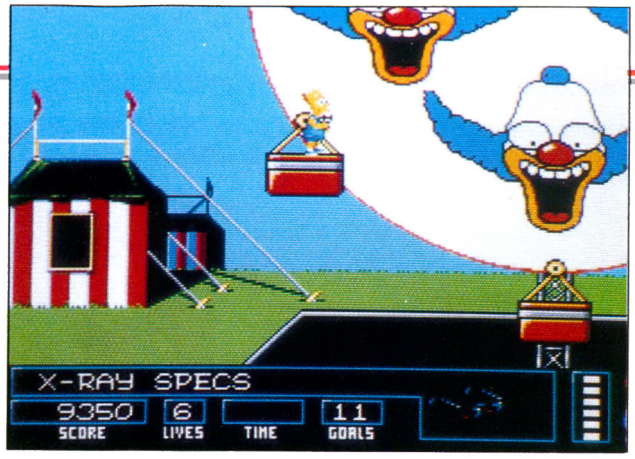
Quatre disquettes Microprose pour Atari ST.

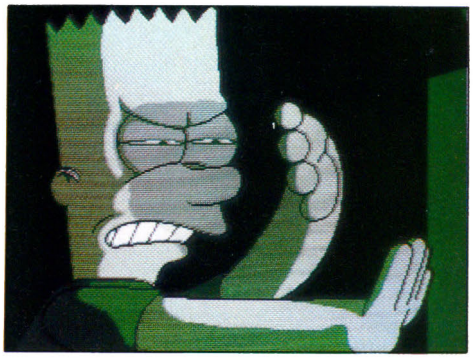
B.J.

MICROS

THE SIMPSONS

(Bart vs the Space Mutants)





Vous ne connaissez pas les Simpsons ? !! Comment pouvez-vous encore trouver un goût quelconque à l'existence, si vous ne regardez pas ce dessin animé hilarant qui caricature la vie quotidienne d'une famille de beaufs américains pur jus, aussi bêtes qu'immoraux. Un vrai régal !

Ocean ayant décidé de transformer cette série culte en logiciel, on pouvait craindre le pire : l'adaptation habituelle avec l'inévitable jeu de plate-forme se déroulant dans des entrepôts remplis de caisses (*Batman, Dick Tracy, The Untouchables, Navy Seals* etc.). Et en effet, ça commence plutôt mal, avec une intro poussive et pas très bien animée, qui montre l'atterrissage d'un vaisseau extraterrestre dans le jardin des Simpsons... Malgré la présence de bruitages digitalisés, on se retrouve à mille lieues de l'ambiance survoltée du générique télé avec ses délires graphiques et ses mouvements de caméra hystériques ... Mais si l'on excepte cette intro un peu ramollie, c'est un véritable petit chef-d'œuvre qu'Ocean nous a concocté !

Pas de graphismes impressionnants, mais l'originalité se trouve ailleurs... Le soft se présente comme un habile mélange d'action et de réflexion, composé d'une succession de petites énigmes que le joueur doit résoudre en utilisant divers outils. Les terribles mutants de l'espace, qui menacent d'envahir la Terre, ont besoin de récolter tous les objets de couleur mauve. Muni de sa bombe de tagger, Bart doit parcourir Springfield et repeindre tous les machins mauves de la ville, du pot de fleur à la borne d'incendie, en passant par l'enseigne du bowling, les affiches du cinéma ou bien encore un innocent petit piaf. Un scénario à la limite de la débilité - bien dans l'esprit de la série ! Certains objets sont inaccessibles, et il faut bien sûr trouver une astuce pour les colorier... Là, le jeu d'arcade se transforme presque en jeu de rôle, c'est dire !

Entre autres objets (sifflet, bombes, clé à molette, fusées etc.), Bart dispose de lunettes qui lui permettent de démasquer les aliens à forme humaine, puis de leur sauter dessus pour récupérer des lettres de bonus qui forment les noms de chacun des membres de la famille (Homer, Maggie, Lisa, Marge). Pour aller à l'autre bout de la ville, Bart peut aussi se servir de son skateboard et zigzaguer entre les obstacles. On peut s'épargner cette séquence dangereuse en empruntant un raccourci, à condition de disposer d'une clé... Lorsque tous les objets d'un niveau ont été repeints, on passe au suivant, avec un objectif différent, mais tout aussi délirant !

Dans le second, Bart doit ramasser un maximum de chapeaux, et dans le troisième, parcourir un décor de fête foraine à la recherche de ballons qu'il faut éclater à coups de lance-pierres, tout en s'arrêtant de temps en temps pour jouer à la loterie ou faire du tir aux canards ! Enfin, le dernier se déroule dans un musée où notre héros doit subtiliser tous les panneaux "Exit" en évitant soigneusement les dispositifs d'alarme, et en cassant des vitrines pour récupérer des pièces... On comprend que Bart soit la terreur des baby-sitters !

Les programmeurs d'Ocean ne se sont pas contentés d'exploiter bêtement un filon rentable, mais ont créé un jeu original et intelligent, agrémenté d'une bonne dose d'humour (la tronche tentaculaire des mutants vus à travers les "lunettes qui déshabillent" vaut le détour !).

Les fans de la série, bercés par une musique entraînante (celle du générique), retrouveront avec plaisir le décor familier de la petite ville de Springfield : le cinéma, le supermarché, la taverne de Moe, le bowling et même la maison de retraite de l'irascible papy Simpson... Que demander de plus ?

"- Des côtelettes de porc ?
- Hoooomer !"

Une disquette Ocean pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST.

F.G.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

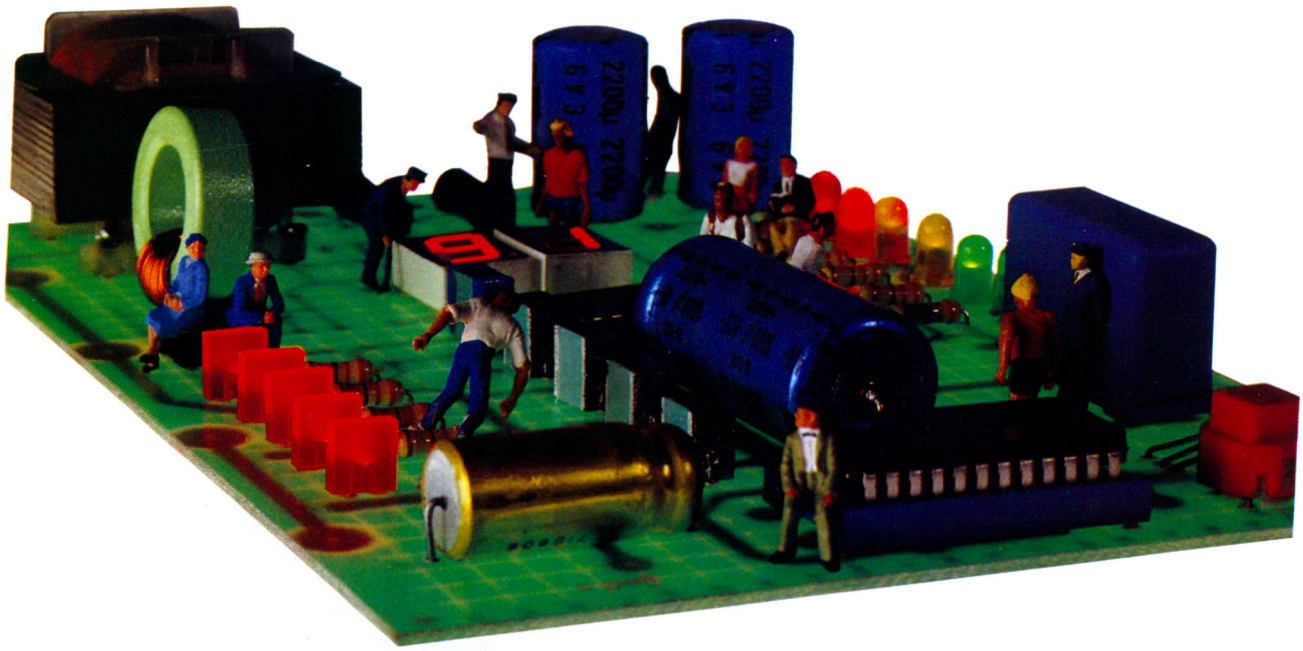
EXPOTRONIC

LES JOURNEES DE L'ELECTRONIQUE DE LOISIRS

2e EDITION
LES 6 - 7 - 8 DECEMBRE 1991

PARIS ESPACE CHAMPERRET

Métro Pte Champerret de 9h à 19 h



LA MAGIE DE L'ELECTRONIQUE A LA PORTEE DE TOUS

COMPOSANTS, KITS ELECTRONIQUE, APPAREILS MESURES, OUTILLAGE, MODELISME

OFFRE EXCEPTIONNELLE VALABLE POUR 50% DE REDUCTION

SUR LA CARTE D'ENTRÉE AUX JOURNEE DE L'ELECTRONIQUE DE LOISIRS.

A renvoyer accompagné d'un chèque de 15 F **avant le 30 Octobre 91** à EUREXPECT, 181 rue Jean Lolive - 93500 PANTIN

Nom : .....

Prénom : .....âge : .....

Activité : .....

Adresse : .....

Ville : .....Code postal : .....

Ci-joint 15 F ❑ Chèque ❑ Mandat ❑ autre

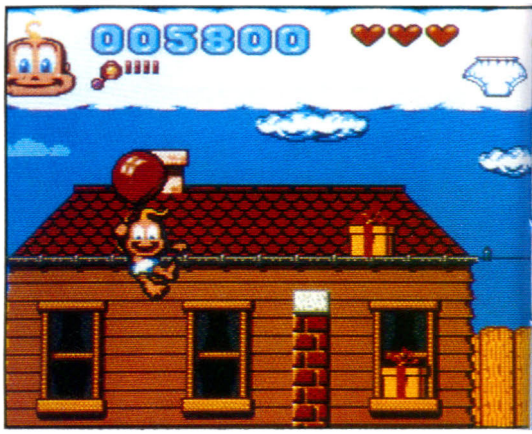
Vous recevrez par retour votre badge d'entrée pour Expotronic 91

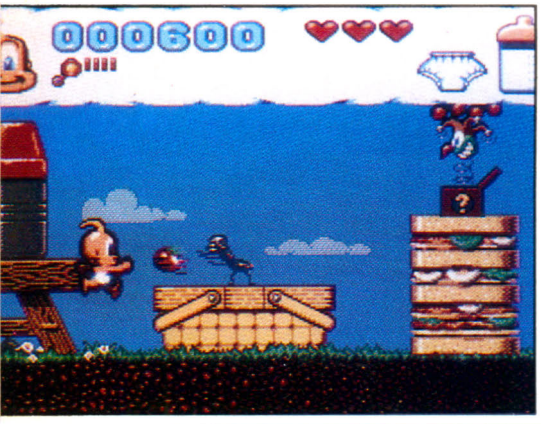
BABY JO IN "GOINGHOME"

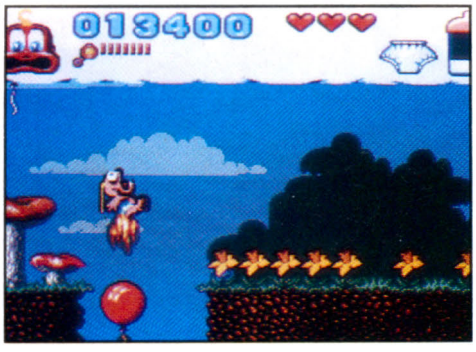
On connaissait les bébés nageurs, moins les bébés fugueurs - dont nous présentons aujourd'hui le chef de file.

Si Baby Jo a été volontairement abandonné par ses parents en rase campagne - l'histoire ne le précise pas -, on ne peut qu'approuver ! Il faut en effet beaucoup d'abnégation pour subir à longueur de temps les caprices d'un bambin au caractère marqué. Et notre moutard n'en manque pas ! Sa couche-culotte et son regard innocent dissimulent assez mal deux signes évidents de précocité : l'énergie et la malice. Qualités premières face aux dures réalités de l'existence... Car lancé à la recherche de sa chère maman, Baby Jo découvre un monde passablement cruel (bien fait !) et résolument loufoque.

N'ayant pas l'âge de manier le lance-flammes ou le canon laser, de simples hochets glanés dans le décor et lancés rageusement à la face des méchants feront l'affaire. Ces derniers, de tout acabit - insectes, volatiles, nuages, fleurs cracheuses, lutins, véhicules... - ne lui laisseront aucun répit. Par chance Jock, le canard fou qui bondit de son terrier à l'approche du marmot, promulgue de généreux conseils. Méfiance, l'animal est farceur : Et les paquets-cadeaux explosifs trouvés de ci, de là, ne réservent pas, eux aussi, que de bonnes surprises. Il n'est pas rare d'en voir jaillir des objets lourds et contondants, les mêmes qui tombent parfois des arbres - fer à repasser, vieux frigo, poids de 100 kg, téléphones et j'en passe...







L'activité principale d'un bébé étant de biberonner et de salir sa couche, il se révèle indispensable de récolter, donc, des biberons (entre autres nourritures) et des changes propres. Sinon, l'insatisfait regimbe ! Mais la providence, pas si vache, a pensé aux bonus - supercouche de sport, cape d'invulnérabilité, trousse à pharmacie -, aux passages secrets et aux grottes remplies de victuailles. La débrouillardise du joueur faisant le reste... On fond littéralement devant les mimiques irrésistibles du personnage et la cocasserie des situations. L'action soutenue par une musique fraîche et sautillante, ponctuée de cris de joie, de douleur et autres incongruités, le tout plus vrai que nature, n'appelle aucun commentaire. Les scrollings, néanmoins, mériteraient d'être plus fluides. Et puis, on a le plaisir de revivre quelques doux souvenirs de prime jeunesse avec les guêpes, les fourmis, les araignées, les orties et les gadins. Au fait, n'oubliez pas de consulter nos pages de news afin de tout savoir sur l'opération Baby Jo !

Une disquette Loriciel pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles et Amstrad CPC.

J.-C.P.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●

GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●

SON : ●●

3615 MICRONEWS :

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE NEO-GEO + UN JEU !

EN SEPTEMBRE ET OCTOBRE, MICRO NEWS ET GUILLEMOT INTERNATIONAL VOUS OFFRENT UNE CONSOLE NEO-GEO + UN JEU (SELON DISPONIBILITE) PAR MOIS.

VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICRO-LUDIQUES SUR 3615 MICRONEWS ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR LES PIECES DETACHEES D'UNE NEO-GEO. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT MOIS PAR MOIS !

La NEO-GEO : des jeux à vous couper le souffle ; des qualités graphiques - 4096 couleurs simultanées - et sonores - son stéréo FM, PSG ou PCM - époustouflantes ; un port type carte de crédit pour sauvegarder les parties en cours et les reprendre ensuite... Bref, une véritable borne d'arcade à domicile. Indispensable aux enragés des salles obscures !

GUNSHIP 2000

Depuis quatre ans, le temps qui nous sépare du premier Gunship, écrans VGA et cartes sonores ont fait du PC le meilleur ordinateur de jeu. La guerre du Golfe, elle, a mis en vedette les engins les plus sophistiqués. Parmi eux, l'hélicoptère Apache AH-64A, construit par Hugues.

Equipé de deux turbopropulseurs, il fond à plus de 300 km/heure sur sa proie, en général des chars bien dodus qu'il fait rôtir à feu vif grâce à 16 missiles antichar Rockwell et quelques gâteries meurtrières comme le canon à chaîne de 30mm qui, à 750 coups par minute, vous dépiaute un transport de troupes en un rien de temps. Le soft propose sept types d'hélicoptères, en fait des variantes de l'AH-64 et deux hélicos encore expérimentaux.

Dès la mise en route, *Gunship 2000* annonce la couleur - un crépuscule digne d'*Apocalypse Now* - et donne le ton avec une musique rythmée qui rappelle furieusement celle du feuilleton *Supercopter - Airwolf* pour les puristes). Dans les bureaux, des gratte-papier animés s'affairent face à un moniteur ou bien remplissent inlassablement des feuillets.

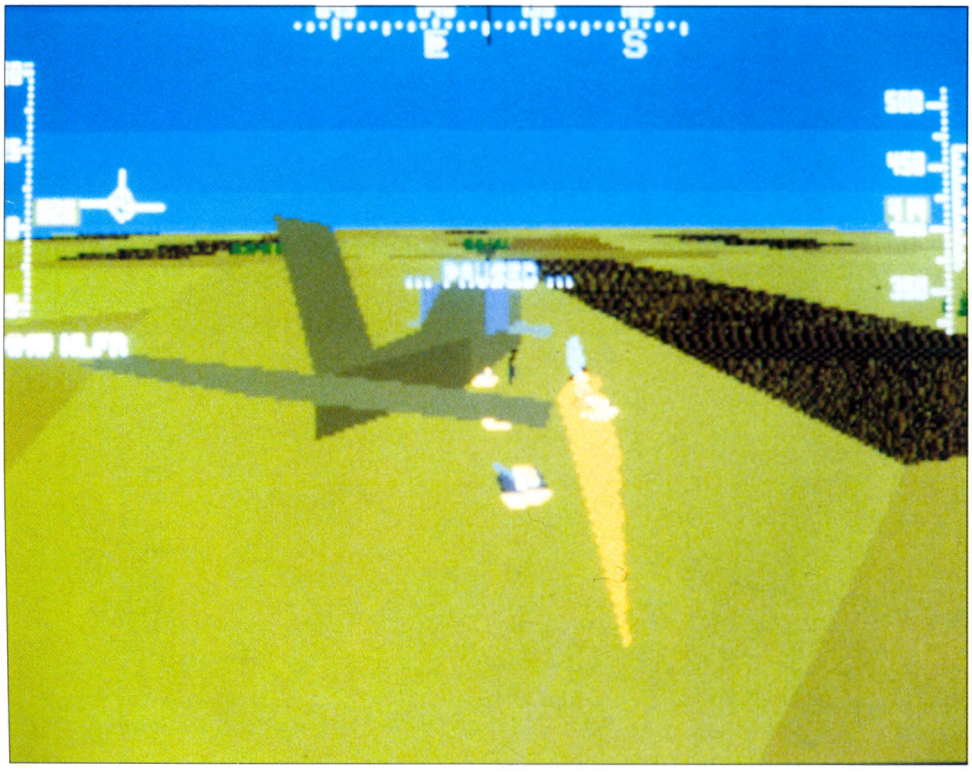
Deux zones géographiques seulement ont été prévues : l'Europe Centrale et le golfe Arabo-Persique - mais on pourra ajouter des scénarios. Le décollage a souvent lieu entre chien et loup, lorsque la lumière est déjà parcimonieuse mais que la vue porte assez loin. C'est l'heure sombre où les meutes motorisées battent la campagne... Avec une carte sonore (mais comment peut-on décemment jouer sans sur PC ?), une voix numérisée désigne la cible : "Target right !" Elle apparaît bientôt en 3-D sur le petit écran vidéo du tableau de bord. Cadrée dans le collimateur, les carottes sont cuites, elle ne peut plus échapper aux Hellfire ou aux roquettes M261. Pour peu que l'on se trouve assez près et pas trop haut, on a droit à un méchant feu d'artifice,

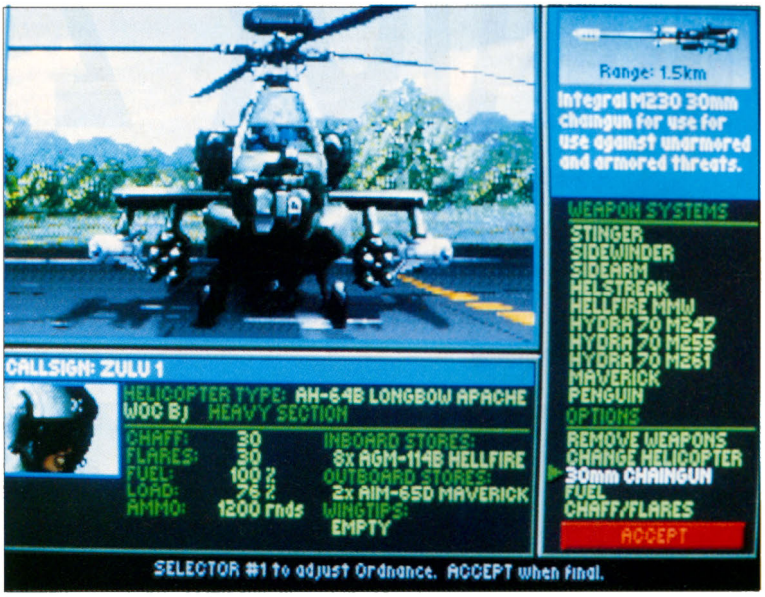
tout en volutes incandescentes et en débris noirâtres. Une option permet d'accompagner le missile légèrement en retrait et de suivre sa mortelle randonnée jusqu'au but.

Les tableaux de bord sont noirs et antireflet, très high-tech, un progrès marquant vis-à-vis de l'ancien *Gunship*, qui offrait une fenêtre rectangulaire peu conforme à la réalité. Aucun doute en ce qui concerne *Gunship 2000* : avec ses nombreux instruments et voyants, on trône vraiment aux commandes d'un hélicoptère ; le réalisme y trouve désormais son compte. Itou le paysage, avec des routes et des voies de chemin de fer, de la végétation que l'on admire à condition de voler en rase-mottes, des bases et des immeubles soulignés par des couleurs vives. Désormais, les terrains adoptent des dénivelés : les montagnes alternent avec des fossés, des rives escarpées et des ravins que les pilotes

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●





peuvent utiliser pour s'approcher au plus près de l'ennemi...

Le volr en formation est prévu, cinq hélicoptères se chargeant de la besogne. Quant aux cibles, elles se révèlent nombreuses et savent se défendre. Citons, au hasard des mauvaises rencontres et outre les chars et les véhicules légers, des lanceurs de missile SAM, un train blindé bien défendu qui continuera à rouler même avec des wagons en feu et un redoutable hélicoptère soviétique anti-hélicoptère, le Kamov 34 Hokum.

Seul point qui surprendra les débutants : la lenteur apparente de l'appareil. Il est vrai qu'à 1 500 ou 2 000 pieds d'altitude, le vaillant pourfendeur de chars semble ramper. Et pour cause : un jet comme le F-15 vole plusieurs fois plus vite ! Les amateurs d'émotions fortes auront tout intérêt à l'emmener au ras des pâquerettes. Car taquiner l'ennemi à moins de 50 mètres du sol vous réserve des frayeurs. L'Apache AH-64 saura se montrer étonnamment remuant...

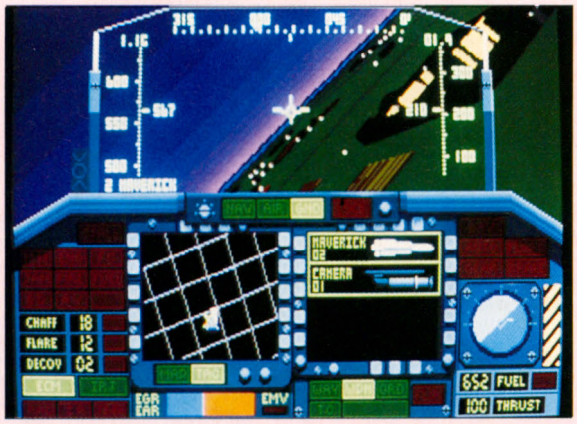
Avec ce soft hypersoigné, Microprose signe sans aucun doute la meilleure simulation d'hélicoptère du moment. *Gunship* - le premier du nom - s'était vendu à plus de 100 000 exemplaires.

On peut sans grand risque prédire un succès plus grand encore à *Gunship 2000*.

Trois disquettes Microprose 3"1/2 HD pour PC et compatibles.

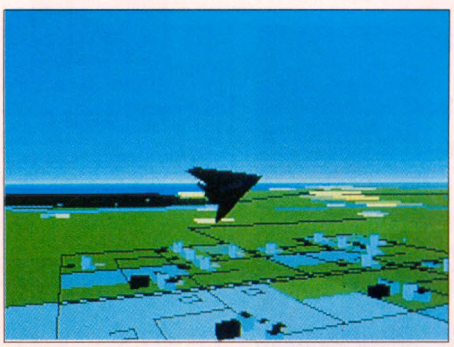
B.J.

F-117A



INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Dans la nuit du 17 janvier 1991, un avion furtif F-117A largue une bombe GBU-24 guidée par un rayon laser. Elle pulvérise l'immeuble des PTT de Bagdad, privant ainsi de transmissions toute l'armée irakienne. Par la suite, les F-117A engagés dans l'opération Desert Storm effectueront 1 300 sorties, le plus souvent dans la plus parfaite impunité. L'esthétique anguleuse du Lockheed F-117A peut surprendre. Il faut savoir que les ondes radar ont la curieuse propriété de courir le long d'un corps arrondi - une carlingue par exemple - , d'en faire le tour et de revenir gaillardement vers l'antenne réceptrice. Le look contreplaqué du F-117 disperse au contraire ces ondes. Et comme il est revêtu d'un produit qui en plus les absorbe, sa signature se révèle imperceptible. Elle équivaut à celle d'une mouette, une jolie performance pour un zinc pesant près de 24 tonnes au décollage ! Au dernier salon du Bourget néanmoins, le F-117A a complètement affolé les radars français, un comble pour un avion furtif... Pour éviter que sa signature exacte soit connue, les Américains l'avaient en effet carrément truffé d'émetteurs d'ondes électromagnétiques. Il y avait comme de l'orage magnétique dans l'air... surtout lorsqu'un G.I. a repoussé sans ménagement un ministre bien d'cheu nous qui s'était mis en tête de tâter la noire mouette.



Les amateurs de simulations ont plus de chance : Microprose les met aux commandes d'un F-117A... Le début du soft est prometteur : 256 couleurs pour ceux qui ont la chance d'avoir un écran VGA, un son martial pour ceux qui ont le bonheur d'avoir une carte *AdLib*. Sur des cartes joliment modelées, on choisit sa mission sur l'un des neuf théâtres (sic) des opérations : le très classique Moyen-Orient, le réfrigérant Cap Nord, le noriegaforme Panama et, actualité oblige, le golfe Persique à l'heure de Desert Storm. Jouant à fond la carte de la prospective, Microprose nous promet pour cette décennie un conflit au Vietnam et un lavage de linge sale à Cuba !

Après une très belle sortie de hangar, on se retrouve face au tableau de bord, un festival de rectangles colorés dans un design taillé au tire-ligne. Pas un effet de matière, pas un reflet... Dehors, c'est la nuit, avec un ciel au dégradé violacé du plus bel effet. Des reliefs obscurs défilent sous l'avion. Derricks pétroliers, aéroports et diverses installations brillent de tous leurs feux. Le vieux routier de *F-19* ne sera pas dépaysé : à l'exception de trois nouvelles, il retrouvera les touches habituelles de navigation et de tir. La vision dans quatre directions a été ajoutée et la touche de fonction qui, sur le F-19, montrait les domages subis, active désormais le *Flir*, une caméra infrarouge à amplification de lumière.

Afin de ne pas se limiter à une resucée de *F-19*, Microprose propose en plus une option Replay qui permet de revoir les manœuvres les plus tordues au cours de la mission. En vol, *F-177A* ne démérite pas face à ses prédécesseurs, *F-15* notamment et *F-19*. Les tirs apparaissent même plus impressionnants, le pilotage toujours aussi précis. Néanmoins, il faudra être un nouveau venu aux simulateurs de vol pour l'apprécier pleinement. Sinon, le kérosène aura un goût de réchauffé...

Une disquette Microprose pour PC et compatibles.

B.J.

TERMINATOR 2

Le futur ne doit pas pâtir d'un passé dont le présent nous montre à quel point il est important d'anticiper sur l'avenir.

A peine remis de la projection en avant-première de *Terminator 2*, je serais plutôt enclin à faire l'éloge d'un film aux effets spéciaux impressionnants, plutôt que d'une adaptation micro, même réussie, comme celle qui nous occupe. Mais comme le malheur veut que j'officie dans un magazine de micro, retournons sagement à nos pixels...

En fait, toujours la même histoire sur fond de paradoxe temporel : on envoie un tueur dans le passé, afin d'étouffer dans l'œuf la rébellion qui prendra dans le futur - qui a pris présentement, là, dis donc - des proportions inquiétantes. Dans l'espoir de tuer la graine de rebelle qu'est l'enfant John Connor, les robots téléportent à son époque le fleuron de leur technologie guerrière, le Terminator 1000. Constitué de métal liquide, cette vacherie a le pouvoir de se métamorphoser en pratiquement n'importe quoi - même en linoléum !

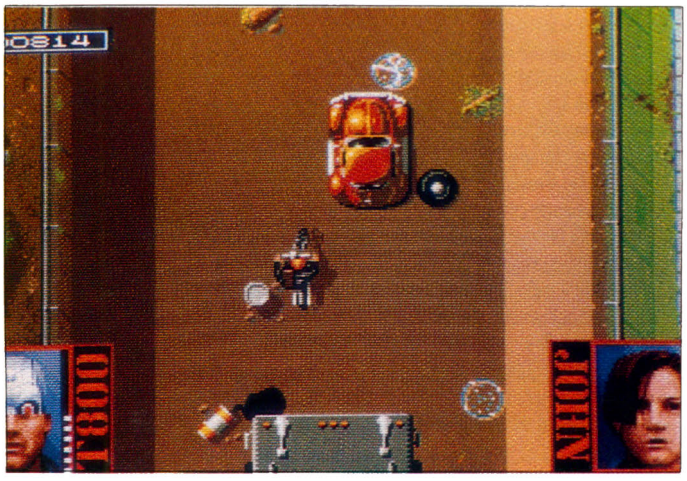
Les humains au parfum expédient aussi sec un Terminator à eux, moins bien pourvu (un vieux modèle 800 - incarné par Schwarzy) pour veiller sur le chérubin. Face à face sur le carrelage dans un premier niveau, nos deux T vont se battre comme des chiffonniers, au corps à corps ou au pistolet. Le visage des protagonistes en dit long sur l'estime qu'ils se portent... Vient ensuite une course-poursuite en vue de dessus qui nous place aux commandes de la moto de ce pauvre John, traqué par un énorme camion (*Duel*, de Steven Spielberg, a encore fait école...). Si on évite les obstacles sans trop décélérer, le poursuivant se trouve tôt ou tard amené à passer sous un pont dont la faible hauteur met un terme à l'équipée. Un peu de gamberge avec le test dit de "la veuve Poignet" qui consiste à rafistoler les articulations de T-800 en désordre, et c'est reparti pour une nouvelle scéance de baston où le T-1000, plus vindicatif que jamais, fait sa tête de nœud.

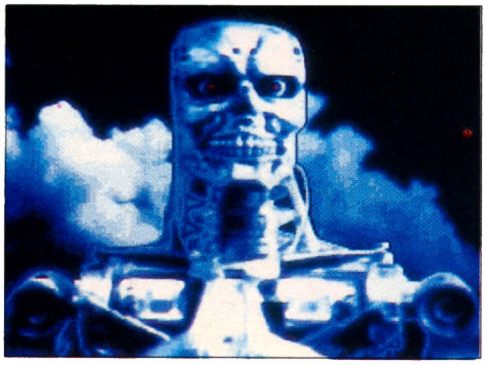
Après une autre brève séquence intello, où selon la règle du pousse-pousse, l'œil amoché de T-800 doit être reconstitué d'après modèle, tous les flics du voisinage sont invités à une séance de tir contre notre héros, qui s'apprête à détruire le centre de recherche de l'Armée. Nous valant une seconde vue de dessus traditionnelle, le temps est venu pour lui de s'enfuir avec Sarah dans une voiture de flic, poursuivi par l'hélico de T-1000. L'apothéose finale, comme il fallait s'y attendre, nous confronte au monstrueux squelette métallique.

De magnifiques digits issus du film précisent le contexte de chaque niveau - dont l'originalité toute relative se trouve rachetée par une qualité irréprochable, surtout du point de vue de l'animation et de l'ambiance sonore. Mais le film... Waaouff !!!

Une disquette Ocean pour Amiga.

J.-C.P.





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

SUPERGAMES
SHOW 91

POUR TOUS LES FANAS DES JEUX
UN MEGA EVENEMENT !

Micro NEWS

PRESENTE

LE 1er Salon International Grand Public des JEUX VIDEOS et ELECTRONIQUES

SUPERGAMES SHOW 91

du 6 au 9 Décembre 1991

à l'Espace Champerret

Métro: Porte de Champerret

de 10 h à 19 h - Nocturne le Samedi jusqu'à 20 h

Entrée: 30 Francs

Pour tous renseignements vous pouvez contacter:
EUREXPECT - Bernard MONDOULET
181, Avenue Jean LOLIVE - 93500 PANTIN
Tél : 33 (1) 49 77 08 47

M MOINS 3 !

Supergames Show 91 approche à grands pas et vous n'avez pas fini d'en entendre parler. Nouveau dans le concept ; nouveau dans la qualité, **Supergames** vous en fera voir de toutes les couleurs !
Du jeu à 300 %, pour la génération 100 % micro, 100 % consoles et 100 % high-tech.
Rendez-vous est pris pour **4 jours de délire** !

DIRECTORY

SUPERGAMES SHOW.

Du jeu, rien que du jeu !

TOUS A PARIS-CITE !

Le salon du mois.

SUPERGAMES SHOW 91.

Des avis pleinement partagés.

GRAND CONCOURS.

Créez le personnage Supergames.

OFFRE SPECIALE.

Un bon d'entrée permanente à Supergames pour 15 F seulement.

SUPERGAMES SHOW, DU JEU, RIEN QUE DU JEU !

***Supergames Show*, c'est le salon du jeu dans toute sa splendeur, avec des consoles partout et des micros à foison.**
C'est la fête aux pixels, un déluge de décibels numérisés, un endroit où on peut s'éclater sur toutes les bécanes, essayer les tout derniers softs et cuisiner les éditeurs pour savoir ce qu'ils mijotent. Mais *Supergames Show*, c'est aussi le salon des nouvelles technologies.

Car dans pas longtemps, au lieu d'avoir le soft sur un écran, on baignera dedans. Les nouvelles technologies préparent les jeux de demain... Ce sera la fin des scrollings parce qu'il suffira de tourner la tête pour voir ce qui se trouve à côté. Le chant du cygne aussi du joystick, parce qu'avec une pogne virtuelle, on massacrera un alien, virtuel lui aussi, plus sûrement qu'avec un marteau de cantonnier.
A quoi ressemblera la bécane ? A un casque moto relié à un ordinateur costaud, capable de mouliner des images à toute vitesse et aussi un gant largement pompé sur le *Powerglove* de Nintendo. Le matériel existe déjà : dans le casque se trouvent deux écrans à cristaux liquides, un pour chaque œil afin de rendre, comme en vrai, l'illusion du relief. De chaque côté, des écouteurs stéréo. Si l'alien s'approche avec ses gros sabots, on entendra d'où il vient.

Quant au gant, il remplace les fonctions "prendre, poser, utiliser" que connaissent bien les amateurs de jeux d'aventure et aussi la fonction "grosse baffe" des accros du jeu de castagne.

Et si on joue en chambre, il faudra mettre à l'abri le vase de Chine. Parce que, vu de l'extérieur, le joueur aux prises avec un *Exterminator 24 bis* qu'il est le seul à voir, ça craint - une vraie crise de délirium tremens, un client tout désigné pour le pavillon des agités...
Pour l'instant, les environnements virtuels relèvent encore du domaine expérimental ; ils intéressent surtout la recherche spatiale qui voudrait simuler le travail dans les stations orbitales ou sur d'autres planètes. Jaron Lanier, grand maître en la matière, s'emploie activement à mettre ces mondes déments à la portée du commun des mortels. Au train où vont les choses, on n'attendra pas longtemps !
Les nouvelles technologies, c'est aussi l'espace. D'ailleurs, sans conquête spatiale, il n'y aurait pas de micro-informatique. C'est parce que le gramme mis sur orbite coûtait son pesant d'or - sinon plus - que les chercheurs ont miniaturisé au maximum les composants. Et c'est comme cela qu'on est passé de l'*Eniac* des années 50 (19 000 lampes, une consommation de 200 000 watts, 170 m2 au sol - un beau 6 pièces !) au *486* portable : 1 200 000 transistors dans le microprocesseur !

Rassurez-vous, **Supergames Show** ne va pas vous faire une leçon de choses...
Si les grands noms de l'industrie de pointe vont s'y bousculer au portillon, c'est parce que le moindre jeu doit beaucoup aux fusées Ariane, aux simulateurs de vol utilisés pour former les pilotes, ou à la navette Hermès. D'ailleurs, l'Airbus A-320 se pilote avec une sorte de joystick et le missile antichar Milan est dirigé manuellement vers sa cible - comme dans un soft...

Du 18 a
TOUS A

Pour échapper à la grisaille d'un week-end d'automne, rien de tel que de se rafraîchir les neurones avec des images de synthèse, de la musique électronique et des hologrammes. Prenez date, le salon Paris-Cité se tiendra du 18 au 21 octobre, à la Grande Halle de La Villette, porte de La Villette.

Ce sera l'occasion de découvrir avant tout le monde la **TVHD**, la **T**éléVision **H**aute **D**éfinition. Les Japonais et les Français présenteront des programmes faits sur mesure pour son écran panoramique. Avec son rapport de 15/9, autant dire que la TVHD renverra au musée la bonne vieille téloche des familles...
Invitée de marque, la société **Laser Fantastic** présentera les plus beaux hologrammes du monde. D'habitude, Laser Fantastic se cache au fin fond de Villeneuve-sur-Lot où elle concocte dans le calme des images holographiques d'une sidérante qualité. A Paris-Cité,

u 21 octobre PARIS-CITE !

elle montrera comment on crée ces sculptures immatérielles. Le spectateur verra l'alchimie de la lumière opérer sous ses yeux. ! Fantastique ! Il y aura aussi un concours d'hologrammes où rivaliseront les meilleurs graphistes. A noter également que l'on pourra tâter de la **Paint Box Graphic**, la palette qui sert à faire les génériques d'enfer de nos chaînes télé et des pub les plus ébouriffantes. Elle vaut cinquante bâtons, mais ses possibilités sont à la mesure du prix indiqué.

Fantastique aussi : le procédé holophonique, qui recrée le volume sonore chez soi grâce à des enceintes savamment bidouillées. Rien à voir - ou si peu - avec la stéréo. L'holophone installe un orchestre symphonique ou un groupe de rock dans n'importe quel lieu. On a vraiment l'impression de deviner quel emplacement occupe chaque musicien. Si c'est du classique (passe ton Bach d'abord) on aura vraiment l'impression de se trouver sous la voûte d'une cathédrale qui réverbère le son. Difficile, en quelque mots, de faire le tour de la centaine d'exposants présents à Paris-Cité. Il y en aura pour les yeux et les oreilles... Tous ceux qui veulent mettre un pied dans le futur ne seront pas déçus. Et la fête ne fait que commencer : toujours à la Cité des Sciences et de l'Industrie, dès le 23 octobre commencera l'Année des Communications. On pourra revêtir les combinaisons numériques, mettre le casque à images virtuelles, enfiler un gant et devenir l'explorateur de ces univers potentiels qui, dans pas longtemps, chambouleront du tout au tout les notions de spectacle et de jeu vidéo.

Toutes ces technologies très pros et haut-de-gamme, on les retrouvera aussi en version grand public dans un autre salon pas comme les autres, et qu'il ne faudra manquer à aucun prix : **Supergames Show**, qui se déroulera du 6 au 9 décembre 1991 à l'Espace Champerret.. A vos agendas !

Page précédente : portrait de F. Balagna - ADAC -, organisateur de Paris-Cité. Ci-dessus, image de synthèse et high-tech.

PREMIERE TURBOREACTION

Thierry Braille (Delphine Software)
"Supergames Show apportera du plaisir et du rêve à des milliers de personnes."

Laurent (Paris)
"Rien que du fun ? Super !"

Sébastien (Paris)
"Du moment qu'on n'essaye pas de me fourguer un traitement de texte... Moi, j'y vais pour m'amuser."

Eric (Neuilly-Plaisance)
"Hein ? Quoi ? Comment tu dis ? Supergames show ? Ouais ouais, super."

Patrice (Cergy-Pontoise)
"Je ne m'arracherai pas du joy. Il faudra me pousser dehors."

Romain (Thorigny)
"Un salon vraiment rien que pour le jeu ? Ce n'est pas trop tôt !"

GRAND CONCOURS

SUPERGAMES

Vous avez une âme d'artiste, de créateur - voire de publicitaire !
Alors prouvez-le en créant de toutes pièces le
personnage-symbole de Supergames Show 91.

Le gagnant sera l'invité d'honneur de la rédaction à Supergames, où il recevra de magnifiques cadeaux : jeux, blouson, pin's, abonnements gratuits etc. En outre, si son talent égale son imagination, il se verra propulsé tout en haut de l'affiche, puisque son personnage servira de support à une vaste opération de promotion.
Chaque participant recevra un pin's Micro News.

Pour participer au **Grand Concours Supergames**, il suffit de nous faire parvenir avant le 20 novembre - le cachet de la poste faisant foi - un dessin sur papier, accompagné du bon à découper ci-joint dûment rempli, à ***Micro News - Personnage Supergames, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris***.

PERSONNAGE SUPERGAMES

Bon à découper ou à photocopier obligatoirement pour valider la participation.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Age : ..... Machine : .....

Je soussigné....., certifie être l'auteur de ce dessin original et ne m'être inspiré d'aucune œuvre existante. En outre, j'autorise les Publications Ventillard à utiliser ce dessin sous quelque forme ou support que ce soit.
Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) :

50% DE REDUCTION SUR UNE ENTREE A SUPERGAMES

RENVOYEZ DES AUJOURD'HUI CE COUPON ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE DE 15 F ET RECEVEZ UNE CARTE D'ENTREE PERMANENTE A SUPERGAMES SHOW 91 VALABLE POUR UNE PERSONNE.
15 F AU LIEU DE 120 F !

SUPERGAMES

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

JE JOINS UN CHEQUE BANCAIRE ☐ OU CCP ☐ DE 15 F

SIGNATURE DES PARENTS OBLIGATOIRE POUR LES MINEURS :
COUPON A EXPEDIER A EUREXPECT - SUPERGAMES SHOW 91 - 181, AVENUE JEAN-LOLIVE, 93500 PANTIN.

1er SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES

Micro NEWS PRESENTE

Du 6 au 9 DECEMBRE 1991
ESPACE CHAMPERRET - PARIS
Métro: Porte de Champerret

SUPERGAMES SHOW 91

ORGANISATION: EUREXPECT 181, Avenue Jean Lolive 93500 PANTIN

Renseignements: 33(1) 49 77 08 47 ou par MINITEL 3615 Code Micro-News

SUPERGAMES
SHOW 91

LA BOUTIQUE MICRO NEWS

LE PIN'S MICRO NEWS

NOUVEAU

35 F

MICRO NEWS a réalisé pour vous ce splendide pin's de collection au tirage limité.

LE VERITABLE BLOUSON AMERICAIN EN DIRECT DES USA

L'équipe de MICRO NEWS a sélectionné pour vous ce magnifique blouson d'été satiné. Disponible en 3 couleurs : Rouge - Bleu marine - Bleu ciel et en 2 tailles : L et XL.

~~370 F~~

290 F

PRIX SPECIAL RENTREE*

*Pour les lecteurs de Micro News.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à l'ordre de la SAP - Boutique à :
SAP - BOUTIQUE MICRO NEWS, 70, rue Compans, 75019 Paris.

☐ Mme ☐ Melle ☐ M. .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Code postal .....
Ville .....

Signature :

Les envois vous seront expédiés sous quinzaine.

BOUTIQUE MICRO NEWS

RÉF	DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
RL	Rouge taille L	.....	290 F	.....
RXL	Rouge taille XL	.....	290 F	.....
BL	Bleu taille L	.....	290 F	.....
BXL	Bleu taille XL	.....	290 F	.....
CL	Bleu ciel taille L	.....	290 F	.....
CXL	Bleu ciel taille XL	.....	290 F	.....
PMN	Pin's Micro news	.....	35F	.....
	Montant total :			.....

LE SAMOURAI

LE CHEMIN DES ECOLIERS

La corne d'abondance de l'Oncle Samouraï va vous faire vite oublier les premières désillusions de la rentrée et les cataclysmes de toute nature qui ravagent notre monde sublunaire !

A propos, s'est-elle bien passée, cette rentrée, entre les dents longues de Patrick Bruel et les seins menus de Vanessa Paradis ? Dans vos salles de cours bien souvent sinistres et glauques... Haut les cœurs ! Voici des news à ravager la cervelle des micromaniaques les plus équilibrés. Il y en a tant d'ailleurs, en ce mois d'octobre, que Sensei va devoir procéder à une vente aux enchères dans les délais les plus brefs, s'il ne veut pas voir ses placards éclater sous le poids grandissant des arrivages de views, reviews, news... interviews (?) - enfin je ne sais plus, moi !
Car l'éléphant est irréfutable...

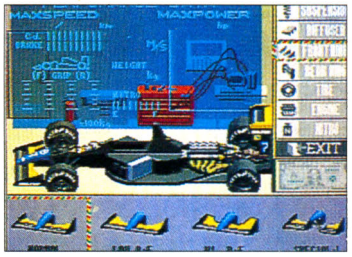
NINTENDO LEVE LE DOIGT

"Le but du raisonnement que nous poursuivons ici est d'éclaircir la marche de l'esprit lorsque, parti d'une philosophie de la non-signification du monde, il finit par lui trouver un sens et une profondeur." (A. Camus)

Après une arrivée fracassante sur le marché américain, la Super Nes devrait, si on en croit les informations qui circulent actuellement, remporter le même succès qu'au Japon. Déjà en rupture de stock (faut le faire), la console dispose en plus d'une logithèque étendue - tout comme son homologue, la Super Famicom - qui va aller toujours croissant.

Le mois dernier, notre rubrique consacrée à la SFC péchait un peu par la taille. Le Maître et moi sommes bien décidés à compenser illico cette relative lacune...

Après **F-Zero** et ses fabuleux effets, on ne pouvait s'attendre qu'au meilleur mais cette fois avec de véritables voitures... **F1 Exhaust Heat**



F1 Exhaust Heat

de Culture Brain, tient le pari. Non content de nous offrir la première course de Formule 1 sur la machine, l'éditeur nippon se permet en prime de faire de la publicité pour de grandes sociétés comme Pirelli ou Benetton ! Cette nouvelle simulation de course automobile vous fera participer à tous les Grands Prix (Belgique, Saint-Marin, Monaco etc.) du championnat du monde. Tout comme dans la réalité, le joueur (possibilité aussi de jouer à deux) pourra sélectionner l'écurie de son choix : Ferrari, McLaren, Benetton, Williams etc. Et de même configurer sa voiture en fonction du temps, du circuit, du vent et de ses préférences. Car tout le monde le sait : il s'agit - ni plus ni moins - d'une affaire de goût, hein Momo ?

Chacun des circuits y est retracé dans ses moindres courbes et lignes droites, avec un bon rendu du relief, ce qui entraîne bon nombre de complications. Mais de ce côté-là, les spécialistes de la chose auront tôt fait d'y remédier.

Question animation, rien à redire - le jeu utilise le même principe de scrolling que **F-Zero** et je peux vous assurer qu'il a du répondant... Si par exemple un pilote sort de la route en tête-à-queue, tout le décor suivra les déplacements du véhicule ! La même chose se passera quand deux véhicules entreront en collision. On ne pouvait pas rêver mieux pour ce type de simulation, ça répond au quart de poil et les fanas y trouveront de quoi s'exciter le pistil pendant de nombreuses heures. Pour ma part, j'ai eu la chance d'en apprécier les effets sonores, c'est véritablement du délire... Mieux encore que **Super Tennis**, testé dans ce numéro. Hélas, il nous faudra attendre le mois de décembre avant de pouvoir apprécier les 8 mégas de cette superbe cartouche.

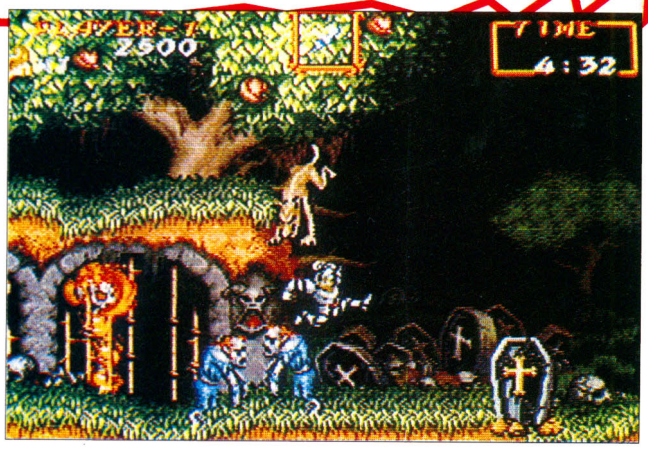
Toujours dans le domaine des simulations sportives, quelle ne fut pas notre surprise de découvrir un équivalent de **Formation Soccer** sur la Super Famicom. Il ne s'agit cependant pas tout à fait du même jeu. **Super Formation Soccer** de Human (même éditeur que sur Nec), reprend à peu près un topo semblable - à la différence cette fois que tout se gère (scrolling, prise de vue et animation) par l'intermédiaire d'un coprocesseur de zooms, de rotations et de distorsions. Ce qui nous donne en définitive un jeu aussi rapide que le tennis malgré un nombre de joueurs fort important. L'avantage certain de ce football, c'est sans nul doute le réalisme avec lequel les footeux (2) pourront s'éclater sans le moindre complexe.

A vous de sélectionner une équipe parmi les seize qui participent à cette Coupe du Monde, de déterminer les formations d'attaque et de défense entre quatre options. De quoi jouer les Beckenbauer, les Cruyff et les Platini au petit pied. Mais gros, très gros malheur, il faudra patienter jusqu'à Noël avant de pouvoir se la donner sur une cartouche de 4 mégas.

A noter que **Pro Soccer** (d'Imagineer Co. Ltd), dont nous avions parlé il y a deux numéros devrait être disponible sur le marché au début de ce mois. La cartouche aura une capacité de 4 mégas, alors bande de petits veinards, à qui dit-on un grand merci ?

Changeons complètement de style pour vous rappeler - ô joie et merveille - qu'**Arthur Quest** ou plus exactement **Super Ghouls'n' Ghosts** de Capcom sera disponible à partir du 4 octobre au Japon, ce qui signifie qu'il traînera ses guêtres chez nous une dizaine de jours après la sortie de ce numéro...

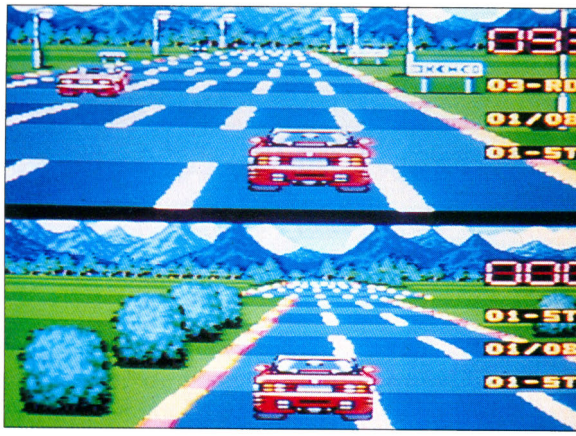
Des shoot'em up sur la fabuleuse 16 bits, il y en a désormais une bonne poignée mais il serait inconcevable d'imaginer que d'autres ne vont pas suivre... Et pour cause : avec le nombre croissant d'éditeurs sur cette bécane, faut bien que chacun sorte le sien... Alors au diable l'avarice, pourvu qu'on ait le fun ! C'est le cas de Jaleco avec **Super E.D.F.** Contrairement aux deux premiers softs sortis par l'éditeur - nous ne vous rappellerons pas les titres par politesse - ce jeu de tir semble faire partie du haut de gamme - graphismes somptueux, animations rapides et fluides, et surtout une qualité sonore comme d'habitude irréprochable (vous pouvez nous croire sur parole, nous disposons du CD qui en développe les principaux thèmes). Mais ce qui fait vraiment le must de la chose c'est la possibilité de bousiller l'ennemi à deux - en amoureux ! Et ça ne vous coûtera pas plus cher le 25 octobre. Avis aux nazeurs de tout gabarit...



Super Ghouls'n' Ghosts

Super E.D.F.

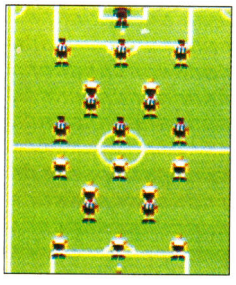
Dragon Slayer (*The Legend of Hero*) de Falcom - la première réalisation de l'éditeur perso - n'est autre que **Dragon Slayer Family**, sorti sur de nombreux micro-ordinateurs, notamment sur MSX2, quatrième épisode de la saga. Une fois encore la petite famille chère à nos cœurs va devoir - cela ne change guère - affronter pour la énième fois l'infâme démon venu d'outre-tombe. Le sympathique Adol, qu'on connaît bien pour ses nombreux exploits perpétrés dans les **Y-S**, fait partie aussi de l'aventure (normal puisqu'elle implique sa famille).

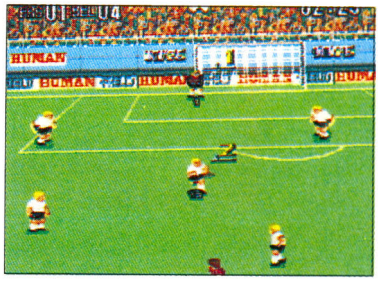


Top Racer

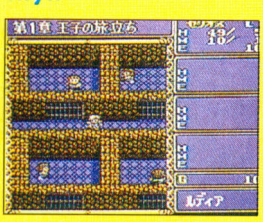
Ce jeu de rôle/aventure fonctionne d'ailleurs comme **Y-S**. Vous devrez retrouver un certain nombre d'objets et d'armes qui vous permettront de progresser. Le soft se divise en plusieurs phases et les combats se déroulent de la même façon que dans **Gdleen**. La cartouche, elle, dispose d'une SRam qui autorise les sauvegardes à tout moment. Enfin, le joueur dispose de plusieurs personnages (les membres de la tribu), dotés comme il se doit d'aptitudes différentes, en fonction des actions menées lors d'une partie. Réalisé dans la plus pure tradition de Falcom, **Dragon Slayer** devrait remporter un vif succès auprès des nostalgiques MSXiens. Pleure donc pas comme ça, ça fait pleurer le San, lala ! ... Sortie prévue en décembre.

Super Formation Soccer

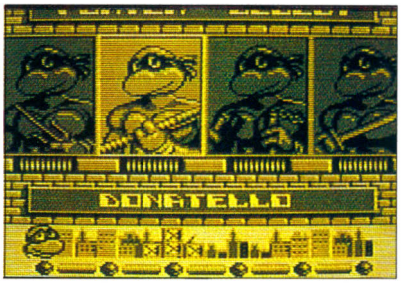




Dragon Slayer



Xardion est le premier jeu de tir d'un éditeur très connu, Asmik, qui signe avec ce shooting game son premier deal sur la SFC... Malheureusement, nous ne disposons pas de photos as-

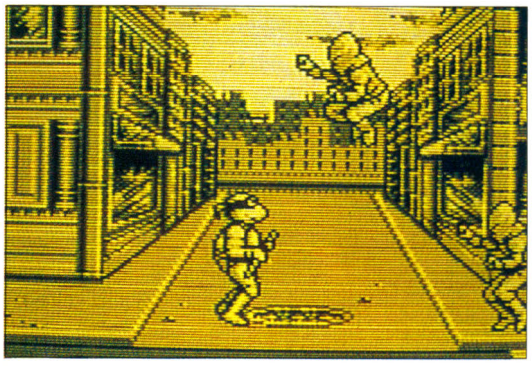


sez suggestives pour vous donner une juste idée du jeu. Mais que cela n'altère en rien votre enthousiasme de lecture, puisqu'il ne sera pas disponible avant le mois de décembre... On vous montrera les belles images le mois prochain... Les Européens figurent aussi à l'appel. La preuve, Gremlin nous propose **Lotus Turbo Esprit** pour la Super Famicom mais sous une autre dénomination. Il portera le nom de **Top Racer** et on appréciera toujours l'option deux joueurs simultanés. D'après le concepteur, cette cartouche devrait faire l'unanimité et connaître le même succès que le soft. Mais attention, les goûts d'un consolemaniac et d'un microguedin ne sont pas les mêmes. L'avenir jugera...

Tenez, on ne parle pas assez de la console portable Game Boy dans cette rubrique. Un petit effort...

Après le triomphe des *Tortues Ninjas* à la télé, il fallait bien s'attendre à ce qu'il y ait sur tous les supports une deuxième version. Alors visez-moi ces photos, ça vaut un décollement de la rétine. Le **Teenage Mutant Ninja Turtles 2 risque** e faire un de ces tabacs à sa sortie, ce mois-ci ! Toujours sur Game Boy, il faudra compter également sur **Darius 2**. D'après ce nous en avons vu (à partir d'une Eprom), ça a l'air béton. Aussi beau que **R-Type** - et c'est peu de le dire ! Voilà qui conclut le vote du jury japonais...

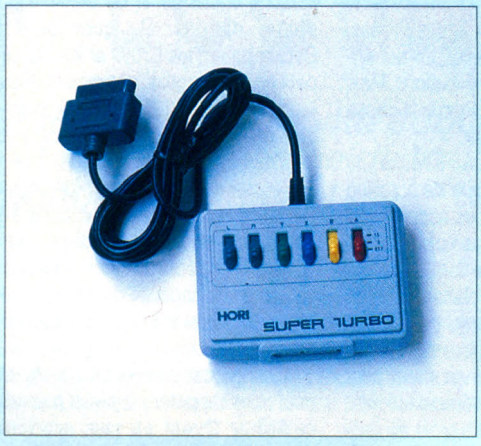
Teenage Mutant Ninja Turtles 2



METTEZ LE SUPER TURBO

Si vous ne possédez pas de joypad à tir automatique et que voulez enfin pouvoir jouer allongé dans votre plume, rien de plus facile avec cette interface - le *Super Turbo*, de Hori. Muni d'une rallonge d'environ 2 mètres, ce petit boîtier dispose d'un autofire pour chacun des boutons de tir (y compris pour les boutons R (Right) et L (Left) que l'on trouve sur les côtés de l'engin. Quand on y regarde de plus près on peut se poser la question suivante : "Pourquoi une telle interface ? Alors qu'il y a tellement de joypads et de joysticks équipés de cette façon..."

L'argument décisif, c'est incontestablement la rallonge qui, une fois couplée à un joypad, permet d'obtenir une longueur de 3 mètres. Vivement intéressant car nombreux sont les acharnés à jouer sur leur divan ou leur lit à côté d'un stock de boustifaille adéquate, de manière à passer une agréable nuit blanche. Personnellement j'apprécie à sa juste longueur cet appareil qui comble enfin mes désirs les plus fous de feignant confirmé. Disponible donc chez *Euro Loisirs* pour environ 200 F.



DOUCE MUSIQUE DE L'ARNAQUE

Contrairement à ce qu'on s'imagine à propos du Japon, ce n'est pas le pays le plus discipliné du monde. En effet la contrefaçon y est aussi florissante qu'à Hong-Kong, mais se manifeste sous une forme beaucoup plus subtile...

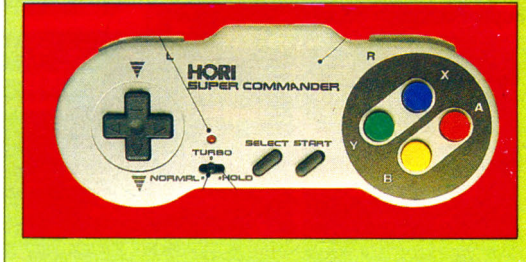
Il existe là-bas de nombreux magasins discount, spécialisées dans la vente de matériel informatique et ludique. Ils proposent à des prix défiant toute concurrence un éventail de machines considérables, d'âges et de qualités divers. Seulement voilà, celles qui sont vendues sous le nom de **Super Famicom** relèvent de l'arnaque pure... Certains escrocs nippons sont en effet passés maîtres dans l'art de la reproduction mensongère. Tant et si bien qu'aujourd'hui, une foultitude de néophytes ont été floués par certains revendeurs en acquérant en fait une simple Famicom ou une vulgaire Nes (la Nintendo 8 bits en France) - maquillée en SFC.

Le fabricant doit en monter aux rideaux... Bref, vous pouvez vous acheter à Tokyo une fausse SFC pour la somme dérisoire de 5 000 yens (215 F). Méfiance si vous allez faire vos emplettes au pays de Kawabata !

ON HORI TOUT VU !

Après le Super Turbo - testé dans ce numéro -, voici, toujours de chez Hori, le **Super Commander**... Un superjoypad qui viendra sans nul doute compléter la collection déjà disponible en France. Contrairement à ses homologues, il ne dispose pas d'un tir mais uniquement d'un ralentisseur - fort utile pour passer des niveaux présentant de grandes difficultés.

Mais pourquoi n'avoir pas inséré une option "rapid fire" ? Tout simplement du fait de l'existence sur le marché du *Super Turbo*... Encore une histoire de gros sous ! Si vous avez 200 F de rab...



JOY OU SUPER CARD ?

Toujours à la page, nous sommes sans doute les premiers à vous proposer le test des premiers joysticks ou joypads disponibles pour la Super Famicom.

Le mois dernier, c'était le *JB King* que nous testions. C'est le tour aujourd'hui du **Super Joy Card**, de Hudson Soft. Nous avons pu approfondir notre expérimentation, entamée dans le n° 50, pour mettre l'accent sur ses qualités, tout en le mettant à l'épreuve de jeux où le tir automatique se révèle indispensable.

Retenu pour le test : **Final Fight**, de Capcom. Passer plus d'une heure à tapoter des boutons pour assener à l'ennemi des coups mortels peut nuire à la santé et entraîner dans le pire des cas une tendinite aiguë comme aux Etats-Unis... Alors, disposer enfin d'une frappe automatique sans équivalence et à fréquence variable atteint les dimensions gustatives d'un véritable régal. Tout le monde y passe avec ce joy, en moins de temps qu'il n'en faut à Momo pour manger la pâtée du chien de sa maman (tiens, ça se reproduit ?).

Le *Super Joy Card* dispose pour chacun des quatre boutons de tir (selon configuration), d'un petit curseur qui permet de régler sur deux positions différentes la cadence de tir ou de frappe. Un peu plus volumineux que ceux livrés à l'origine avec la machine, il reste tout aussi ergonomique et la prise en main n'en pâtit absolument pas. Pour un prix relativement plus intéressant que celui du *JB King* (environ 250 F) vous pourrez enfin vous éclater sans fatigue... Disponible chez *Euro Loisirs, 20 rue Littré, 75006 Paris.*

MANIABILITE : 5
CONFORT : 5
ERGONOMIE : 3
PRIX : 4

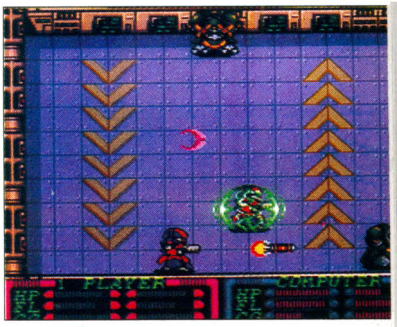
NEC LE PARTI PRIS DES CHOSES

**"Ainsi l'homme est-il plutôt curieux de son entourage que de lui-même.
Du monde, de ses accidents, de ses ressources.
Il tend à s'y promener à toutes les allures possibles (et à l'aise) - à le détruire -, à le recomposer."
(F. Ponge)**

Et tout ça se retrouve sur la merveilleuse petite NEC...

D'ailleurs, une forte augmentation de la production des jeux en CD- ROM était à prévoir. Ce support de rêve (tant par sa qualité que par l'imbattable rapport qualité/prix dont il nous fait cadeau - un CD vierge ne coûte que 7 F en sortie d'usine contre 40 pour une carte) envahit le marché Nec avec une abondance des plus prometteuses. Nombreux, ce mois-ci, les titres à venir sous cette forme !

Classé dans la catégorie des jeux de rôle, **Monster Maker** (de Namco, et adapté par Nec Avenue - à ne pas confondre avec la cartouche du même nom sur Mega Drive) ressemble à s'y méprendre à **Final Fantasy 4** sur SFC dans certaines de ses phases. On peut y utiliser quatre personnages simultanément



Super Metal Crusher

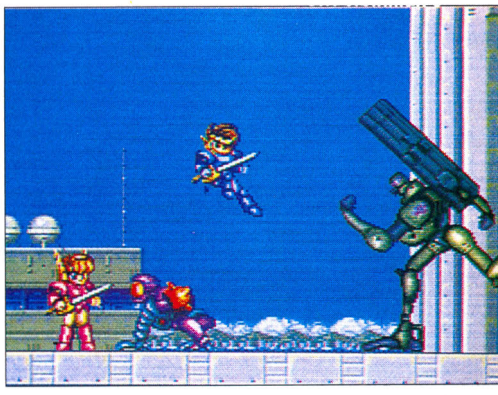
lors des combats. En additionnant les forces de chacun, on obtient ainsi un pouvoir supérieur à celui de l'ennemi. Et pour une fois le scénario diffère un chouia de la traditionnelle lutte contre un démon. Il s'agit en fait, pour l'héroïne, de libérer des griffes d'un crétin plus ou moins sorcier un jeune dragon issu d'une dynastie sacrée (bonjour les apparentements terribles...). Bref les amateurs du genre s'emberlificoteront avec délice - si tout va bien - courant novembre sur CD-ROM, donc.

Super Metal Crusher de Pack-In-Video - à ne pas confondre avec **Metal Stocker** - pointera son nez au mois de novembre chez tous vos revendeurs adorés. Ce shooting game en pseudo 3 -D met en action des robots aux proportions grotesques. Certes, l'avantage de s'exploser la tronche entre copains demeure toujours aussi agréable mais malheureusement il ne faudra pas s'attendre à quelque chose de fantastique, quand on sait que ledit Pack-In-Video est l'auteur, je vous le rappelle, de l'infâme **Power Gate** testé dans ce numéro. Bref, il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir zigouillé...

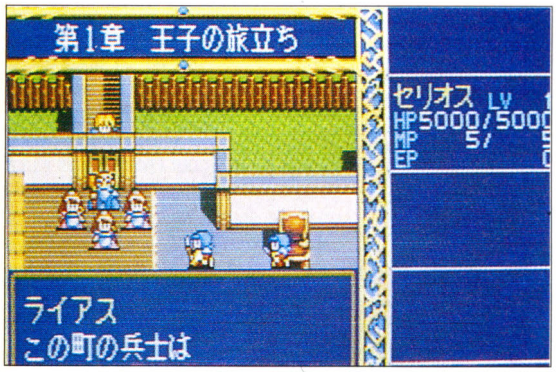
Les Américains ne sont plus les seuls maîtres à bord... Deviendus les grands spécialistes des histoires à épisodes, les Japonais n'en peuvent décidément plus. Non contents de nous balancer à la face un second épisode de **Shubibinman**, il y a cinq mois, ils nous font la complète avec un troisième volet, qui devrait débouler sous peu - le premier de la saga à dérouler donc en CD-ROM. Une bande sonore

Monster Maker

Shubibinman 3



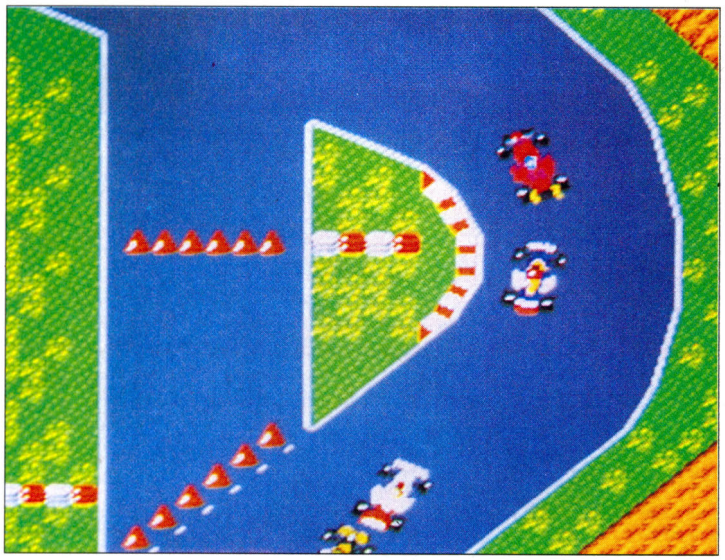
Dragon Slayer

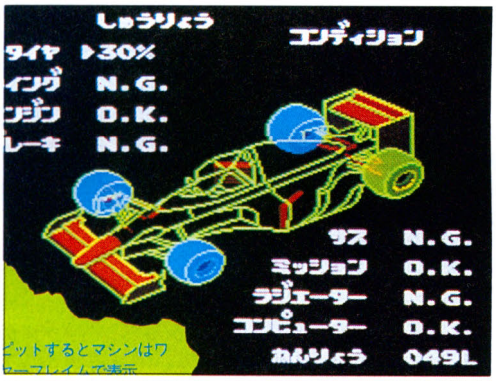


géniale, des dessins animés à gogo et surtout un jeu beaucoup plus long vous plongeront dans l'infinité de la délectation ludique. Ajoutez à cela des graphismes encore plus forts et des animations plus fluides... NCS signe là un petit chef-d'œuvre !

Bonne nouvelle, les premier jeux compatibles avec le nouveau Super CD-ROM arrivent... Le mois dernier, nous vous présentions **Prince of Persia**, aujourd'hui c'est au tour de Dragon Slayer **- The Legend of Hero** du bien connu Falcom, adapté par les soins d'Hudson Soft - qui fait son apparition sur le marché fructueux des consoles. Tout comme la mouture SFC et les précédentes versions micro, il vous entraînera en plein dans les mésaventures de la famille d'Adol (le héros de **Y-S**). **Dragon Slayer** en reprend d'ailleurs les principaux ingrédients, que ce soit pour le storyboard ou le déroulement même du jeu. Le tout en fausse 3-D plongeante (que dire de plus), présenté dans une fenêtre qui n'occupe pas tout l'écran : un certain espace est réservé aux icônes des fonctions et au statut des personnages. Une grande simplicité préside à toutes les manipulations et l'exploitation des deux méga-octets de mémoire de stockage destinés aux animations entre les niveaux se fait à merveille. A saliver de convoitise, mais la date de commercialisation n'est toujours pas fixée...

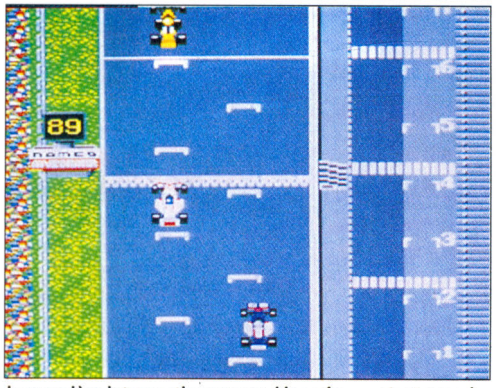
Les passionnés de courses de F1 ne savent plus où donner de l'accélérateur. Vue de dessus, fausse 3-D etc. Aujourd'hui Nacom Ltd fait mine d'imiter son homologue Nihon Bussan en sortant une simulation de Formule 1 répondant au nom de **World Circuit**. Cette nouveauté rappelle passablement **F1 Circus** et **F1 Circus 91**, eux qui avaient déjà subi la terrible influence de F1 Spirit (de Konami), qui démarra en trombe au cours de l'année 87 sur le standard MSX (encore lui !). Disposant d'une vue de haut en 2-D, le pilote devra effectuer un tour de qualification qui, selon le temps réalisé, lui permettra de courir les Grands Prix du championnat du monde. Autre référence à **F1 Circus**, le mode de configuration qui octroie au joueur le choix du moteur, des pneus, du type d'ailerons ainsi que de la boîte de vitesse - automatique ou non. Malgré cela, le soft stagne dans une grisaille de bon aloi. Reste à savoir si les effets et la jouabilité rachèteront le tout. On saura le pourquoi du comment le 18 octobre.





World Circuit

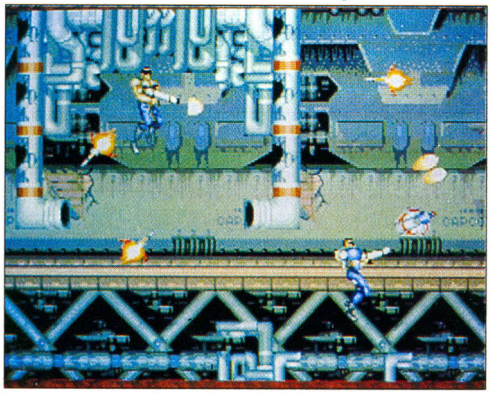
Dans tout autre genre - mais tout aussi percutant... - voici **Forgotten Worlds** de Capcom/Nec Avenue. En catimini, je savoure déjà le moment où je pourrai, sans que Sensei le sache, me défouler sur cet exutoire intergalactique adapté et converti maintes fois sur diverses machines. Mais sans préjuger du résultat final, je déclare hautement que cette version (dont on ne connaît pas encore la date de sortie sur CD-ROM au pays du Soleil Levant), semble le must des musts. Normal car la Nec dispose du meilleur affichage écran. Et faire un comparatif avec le **Forgotten Worlds** sur Mega Drive tout en gardant une réelle objectivité appartient au domaine du possible - contrairement aux menées de certains journalistes du magazine *Radote Plus*... Comme dans la version arcade, on peut jouer à deux en même temps : chacun des deux guerriers peut s'approvisionner en options dans des magasins où une charmante jeune fille tâchera de lui refourguer un stock de lasers et d'armes en tout genre, histoire de tailler une bavette à la première intersection venue. Une réalisation supplémentaire pour les possesseurs de l'unité CD qui ravira tous les joypadmanfous...



Fait chaud - si on allait se prendre un p'tit demi ? Le San ne veut pas ? Eh ben tant pis, au turf !

NCS reprend le flambeau : après la version Mega Drive présentée il y a cinq mois, **Devil Hunter** sort en CD-ROM. Vous incarnez la belle Yoko, vengeresse de son état, partie en croisade contre les forces du Mal. Une histoire à fantasmer debout comme celles qu'on a trop souvent l'habitude d'endurer ! Il ne faudra pas beaucoup de temps à la choucarde Japonaise pour éliminer la horde de nervis qui ravage atrocement les contrées de son beau pays. Si vous aimez les jeux de plate-forme à la **Valis**, vous ne serez pas déçus ! Une création digne de figurer dans votre logithèque - ne la manquez surtout pas, c'est pour la mi-novembre.

"Que la Force soit avec toi, Luke !" Non, ce n'est pas *La guerre des étoiles*



Forgotten Worlds

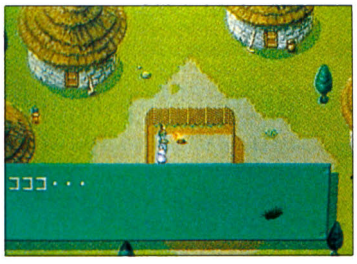
Devil Hunter

mais presque... Avec **Daina Force,** de Kogado Studio (nouvel éditeur) la Force sera de toute façon à vos côtés. Rien de plus facile lorsqu'on pilote un chasseur de combat doté dès le départ d'options abracadabrantes - configurables de plus. Avec un tel outil de travail, bousiller des escadrilles entières de vaisseaux ennemis devient alors un vrai plaisir de fin gourmet.

L'accent a été plus particulièrement mis sur le gigantisme des sprites et des boss de fin de niveau. Se mouvoir entre les adversaires va carrément tenir de l'exploit puisque 85 % de l'écran sont occupés par vous savez qui. Bonjour l'angoisse ! Quoi qu'il en soit, c'est seulement après avoir fait le vide que vous accéderez à forteresse finale dans laquelle se trouvent évidemment des vilains pas beaux. En clair, voilà encore un de ces bons "j'te défonce tout"

Daina Force,

Ten Shi No Uta



des **Y-S**, et celle des **Dragon Slayer** (qui débutent aujourd'hui sur SFC et Nec), il ne faut pas être étonné de voir surgir sur nos bécanes en folie une nouvelle série... **Sorcerian** (de Falcom) reprend un principe comparable à celui d'**Y-S 3**. C'est-à-dire que tout ce passe selon un scrolling horizontal. Les actions entreprises par les personnages diffèreront en fonction du gusse en vadrouille. Tout comme dans les précédentes créations de l'éditeur, il vous faudra trouver armes et objets afin de progresser dans votre quête. Côté réalisation, on sent une nette évolution en ce qui concerne la maîtrise de la machine : c'est beau, c'est fluide et surtout ça tire dans la jouabilité exemplaire. Alors pas d'impa-tience, ça sort fin octobre. Kurosawa...

à la mode sushi. Hélas, pas de date de commercialisation à l'horizon...

Enfin, voici un jeu d'aventure du genre **Fantasy Star** (encore un !) dont le nom à rallonge nippone ne vous en dira pas plus. **Ten Shi No Uta** de Nihon/Telenet vous immergera dans un monde où la magie fait partie du quotidien. Graphiquement, ça paraît superbe... Mais attendons le mois prochain, pour plus de précisions.

Ça vous a plu, et vous en voulez encore... pas de problème. Après la saga

SAUVEGARDE A TOUT VA

La firme Nec, qui ne cesse de grignoter des parts sur le marché international des consoles, renforce sa gamme de produits en proposant au public de nouvelles machines : le **PC Engine Duo** et la **Core Grafx 2.** Mais de nombreux accessoires figurent aussi au catalogue de la plupart des revendeurs spécialisés...

Le nouveau gadget d'Hudson ne devrait pas tarder à arriver en doux pays de France. La **Tennokoe Bank** est une carte qui permet de sauvegarder tous les jeux actuellement disponibles sur la console Nec. Et en plus, d'effectuer des transferts de données entre l'ancienne interface *Unit* du CD-ROM : on peut ainsi récupérer d'antiques sauvegardes (ou des passwords, selon les cas).

Disponible depuis peu au Japon (le 6 septembre) cette carte serait bientôt distribuée par Sodipeng. Mais attendons l'officialisation de cette rumeur par l'importateur lui-même. Merci Hudson Soft !

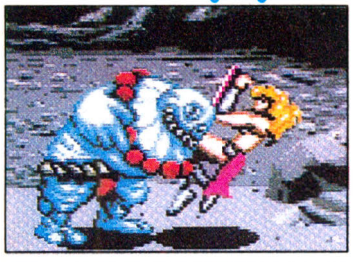
EN PLEIN DANS LE SEGALA

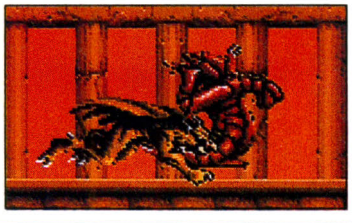
Du pain de seigle, vous allez en avoir besoin pour digérer toutes ces news et supporter le poids du ciel...

Quatre mégas, de l'action, un éditeur se nommant Treco - tout cela donne **Fighting Masters** et pour la mi-novembre. Aux confins de la galaxie se morfondent 12 Maîtres, experts du combat en corps à corps... Ils ne vont pas rester bien longtemps isolés et trouveront bientôt à satisfaire leurs ardeurs guerrières. Que le meilleur gagne ! Chacun d'entre eux possédant ses petites techniques secrètes, l'affrontement risque d'être fracassant (et les graphismes aussi...). A suivre...

Il aura fallu deux ans de jeûne consolien pour voir enfin l'écran de notre Mega Drive s'illuminer des mille couleurs du fait de la somptuosité des graphismes générés par le fabuleux **Shadow of The Beast** (de Psygnosis, l'éditeur anglais non moins célèbre. Vous y incarnerez comme dans la version Amiga le pauvre humain qu'un démon vindicatif a transformé en bête... Pas de grandes différences entre ces deux moutures... Nous pourrions même accorder à la Sega 16 bits un léger avantage en ce qui concerne les graphismes et surtout la gestion des couleurs. Il semblerait donc que la société anglaise soit décidée à mettre le paquet sur cette nouvelle conversion (un effort aussi soutenu que celui qui a été fourni pour l'adaptation sur Master System). Disponible au mois de novembre.

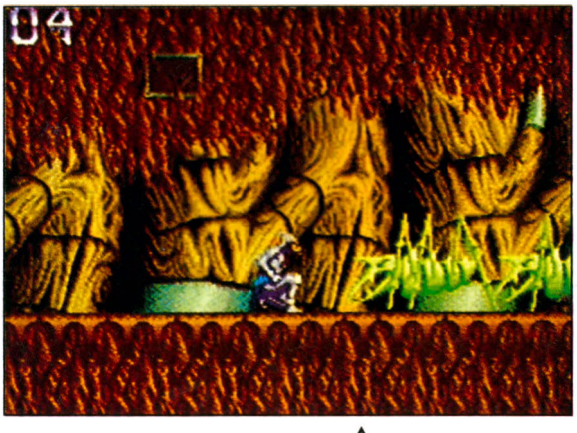
Fighting Masters

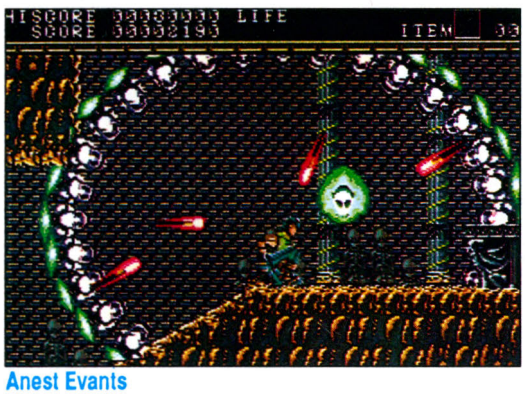




Au pays des bandes dessinées, *Hell Voyant* fut un succès incontestable. Le voici donc sur MD, à votre disposition au moment où vous lirez ces lignes. **Hell Voyant** (de chez Wolf Team) va aiguiser votre appétit ludique... Les éditeurs ont annoncé 150 sprites rien que pour l'ensemble des mouvements d'Annette (le prénom de l'héroïne) : 10 pour la marche, 13 pour les sauts et ainsi de suite... De la même façon, on nous annonce des explosions et autres effets à la Rambo assez impressionnants (plus de la moitié de l'écran, paraît-il). Ajoutez à cela des graphismes soignés (détail capital pour un tel jeu de plate-forme) et le fait qu'un autre truc dans le même genre sortira sous le nom d'**Anest Evants** sur CD ; il mettra en scène le frère d'Annette... A subodorer beaux d'érec... les graphismes !

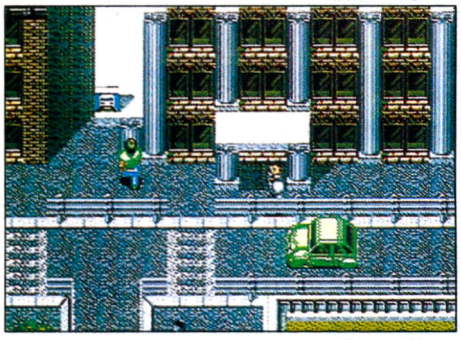
Shadow of The Beast





Anest Evants

Hell Voyant



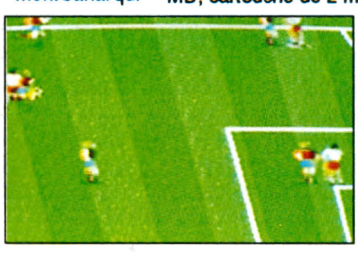
Rent a Hero

Rent a Hero, proposé par Sega, arrive ou est déjà arrivé puisqu'il sort fin septembre au Japon. Vous y batifolez dans la peau d'un jeune adolescent complètement banal qui fait l'emplette d'un costume dans une kermesse comme toutes les autres. Manque de pot, ce vêtement est en fait une armure qui transforme son propriétaire en héros vachement balaise. Notre ado, totalement à côté de la plaque, s'habille et maintenant qu'il est vingt fois plus costaud il va se faire du fric (pourquoi pas ?) en jouant le yakuza (au lieu d'aller à l'école). Mi-rôle, mi plate-forme, **Rent a Hero** allie réflexion et baston et vous fera évoluer au sein de superbes décors (enfin espérons...).

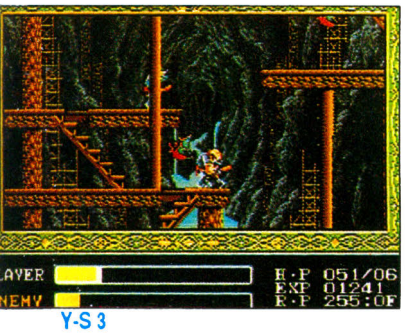
Shining Force

Now, élargissons le champ des dates et dirigeons-nous vers le mois de mars de l'année 1992 avec **Shining Force** (de chez Sega, CD ou back-up cartridge de 12 mégas ! Pas de la rigolade d'après les photos qu'on a pu voir. Voici un jeu de rôle genre **Gdleen** dont les parties arcade (combats avec les monstres) ont l'air enfin à la hauteur des capacités de la MD. Il existe en outre la possibilité de sauvegarder votre partie. Peut-on espérer de somptueux graphismes ?...

Parlons sport et plus précisément football avec le prochain Sims (tiens, un nouveau), à savoir **Tecmo World Cup'91** MD, cartouche de 2 mégas prévue pour le mois de décembre de cette année. Adaptation du jeu d'arcade qui nous promet une



Tecmo World Cup'91



Y-S 3

bonne simulation de foot... si l'on se réfère, bien sûr, à l'original !

Enfin rappelons la sortie d'**Y-S 3** (de Falcom) - dont nous vous avions parlé il y a trois mois - sur Mega Drive dans le courant du mois d'octobre...

Wide, zoom up and Gear...

Les accessoires de toute sorte abondent de nos jours sur les consoles.

Après le **Game Light** pour Game Boy, c'est au tour de la Game Gear, qui pourra disposer d'une loupe destinée à atténuer la fatigue que vous font subir actuellement les consoles portables Sega.

Le **Wide Gear** se compose de deux éléments, liés l'un à l'autre par des clapets. Le premier se fixe sous la console à l'aide d'une vis (il peut rester définitivement à cet endroit et n'ajoute en rien à l'encombrement).

Le second, escamotable, constitue la pièce maîtresse de l'ensemble puisque c'est à cet endroit que se trouve la loupe. Contrairement à celle qu'on emploie sur Game Boy, elle ne dispose pas de lumière, étant donné que l'écran du Game Gear est rétro-éclairé.

Très pratique, cette nouveauté donne une autre dimension au jeu sur la portable et augmente le plaisir ludique. Si vous avez envie de vous la procurer, il vous en coûtera la modique somme de 195 F. Disponible chez *Euro Loisirs, 20 rue Littré, 75006 Paris.*

CHEAT MODE ON THE MOOD

N E C

L-Dis
Ce cheat mode permet d'accéder au tableau de sélection des stages (ou "Debug Mode"). Pour ce faire, vous devrez effectuer l'opération suivante : lorsque l'écran de présentation apparaît, appuyez comme suit sur les boutons : **1, Droite, Gauche, 2, Haut, Bas, 2, 1, 2 et 1.**

Alice in Wonderland
Une petite option sympa mais pas très utile (remarquez on s'en moque - du moment que l'on se fait plaisir), pour voir des petits bonshommes se balader avec Alice sur l'écran du Game Over. Appuyez sur **1** et **2** simultanément.

Dead Moon
Pour choisir le stage, effectuez les commandes suivantes à l'écran de présentation : appuyez sur le bouton **RUN** et **1** en même temps.

Bomber Man
Voici quelques passwords pour accéder à différents stages avec plus de puissance :

UKBLMNKOP
UUOKJNEC
RWNNJLVS
MOAAVMSU
RBKBJNVY
RUHNGSEY

Et quelques autres pour accéder à la fin de chaque stage face aux boss...

Stage 1 : **RAWHHGPN**
Stage 2 : **UBCZTPVL**
Stage 3 : **UWKKOVSL**
Stage 4 : **MKZNMNVU**
Stage 5 : **MXECVNTV**
Stage 6 : **MBHAILVL**

Märchen Maze
Pour commencer une partie avec dix personnages, appuyez lors de la page de présentation sur les boutons **RUN** et **Haut** simultanément.
Pour obtenir le "Sound Test", appuyez sur les boutons **1, 2** et **SELECT** en même temps, puis mettez sous tension votre console en restant dans la position. Lorsque le titre apparaît, appuyez sur RUN.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Gradius 3
1/ Full armed, utilisable 1 fois par stage et, de plus, 1 fois par crédit : appuyez sur **Start (pause)** au cours du jeu puis faites, à l'aide du joypad, **haut, haut, bas, bas, L, R, L, R, B, A.**

2/ Full armed, deuxième version : à la page de **Weapon Select**, prenez le **Speed Down**. Puis pendant le jeu, évitez de prendre du speed et mettez-vous sur **Speed Down** à l'aide des pastilles de **Power-up**. Appuyez alors sur le bouton **A** pour obtenir l'armement idéal.

3/ Large option, utilisable avec les options de formation et de rotation uniquement : prenez le maximum de boules (les 4) puis remettez-vous sur option à l'aide des pastilles de **Power-up**. Laissez alors le doigt appuyé sur le bouton de choix des options (**bouton A**). Vous verrez alors vos options s'élargir pour un balayage plus puissant.

4/ Crédit Number- up - 9 crédits maximum : à la page de présentation, appuyez **10 fois sur le bouton X** pour un crédit de plus. En allant très vite vous pourrez aller jusqu'à 5 crédits de plus. Attention car si la démo de début commence avant que vous ayez pu appuyer sur le bouton Start, vous aurez tout à recommencer.

5/ Et 28 vaisseaux pour le premier crédit : à la page de présentation, appuyez **3 fois sur le bouton A** en laissant le curseur appuyé à gauche. Puis commencez le jeu...

6/ Mode arcade : à la page OPTION (choix du level de difficulté - Normal, Easy ou Hard), appuyez **16 fois sur le bouton A**. Vous aurez alors la possibilité d'accéder au mode arcade (plus dur encore que le Hard Mode)

Darius Twin
A la page Select Mode, appuyez en même temps et dans l'ordre sur : **L+ R+ SELECT+ START.** Vous obtiendrez alors 49 vies. Pour que les deux joueurs aient chacun les 49 vies il faut que les 2 fassent la manœuvre en même temps sur les deux joypads.

Super R-Type

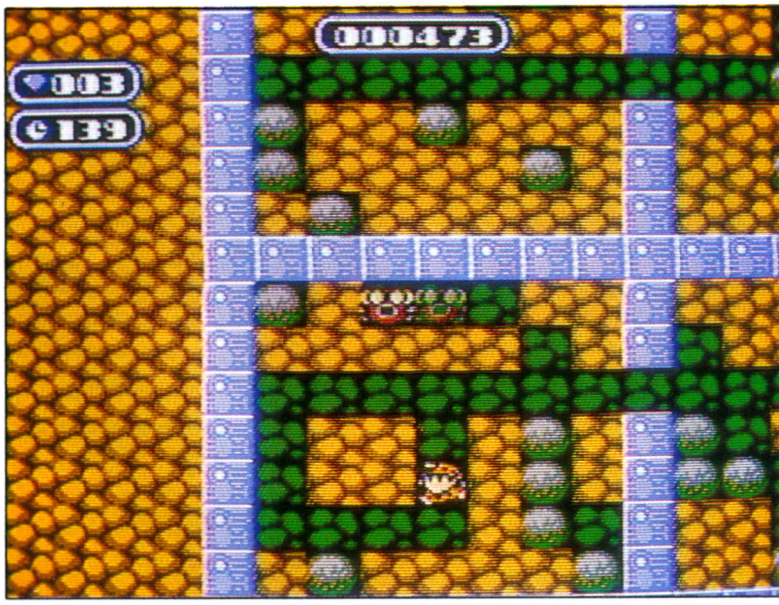
Stage Select
A la page de présentation faites **START, R 9 fois** - curseur vers le haut. Un petit bruit vous avertira de la réussite de votre manœuvre...
Puis pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur le bouton **Select** en laissant **les boutons R et A enfoncés** et 01 s'affichera en bas à gauche de l'écran. Choisissez alors le stage désiré à l'aide du curseur. Si vous choisissez les stages 11 à 17 vous irez au level supérieur. Si vous êtes en mode Hard, vous irez en mode professionnel. Bonne chance !

Pilot Wings

FLIGHT AREA 2 :	985206
FLIGHT AREA 3 :	394391
FLIGHT AREA 4 :	520771
:	108048
FLIGHT AREA 5 :	400718
FLIGHT AREA 6 :	773224
FLIGHT AREA 7 :	165411
FLIGHT AREA 8 :	760357
:	882943

RUBRIQUE A VRAC

Tiens, tiens, on sent que Noël approche ! Le mois de novembre n'a pas encore pointé le bout de son nez que Nintendo annonce déjà sa grande offensive d'hiver.(En plus de tout ce que vous avez déjà admiré dans Samouraï...)



Boulder Dash

La première vague d'assaut devrait débarquer sur vos tout petits écrans dès ce mois-ci. En première ligne, les possesseurs de Game Boy, suivis de peu par les irréductibles défenseurs de la bonne vieille NES ! Les fans de la console miniature la plus vendue en France sont en effet gâtés, avec une flopée de titres - très attendus pour la plupart....

A commencer par **Chase H.Q.**, la superbe course-poursuite façon *Starsky et Hutch*, encore tout auréolée de son considérable succès sur l'ensemble des autres machines (consoles comme ordinateurs). On retrouvera avec plaisir le véhicule sportif des deux flics de service, coursant sans pitié les plus dangereux malfaiteurs, et les forçant à stopper à coups de pare-chocs. Même si cette méthode spectaculaire n'est pas très légale, elle se montre efficace et ravira les amateurs d'action !

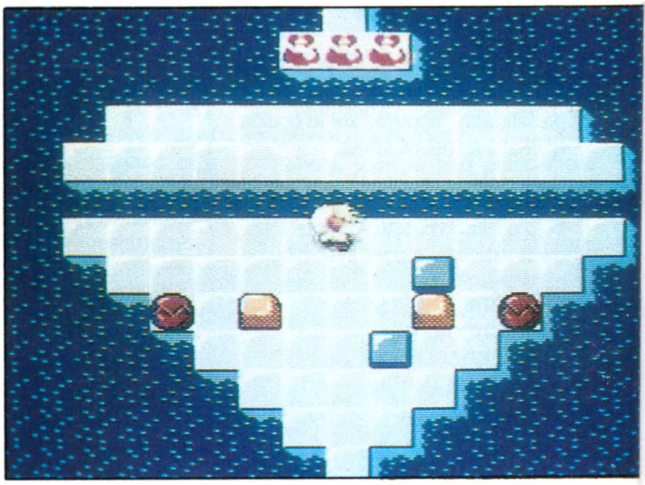
Autre sortie vivement souhaitée, celle de **Robocop**, là encore l'adaptation d'un grand succès. Le justicier au regard de four à micro-ondes traversera une dizaine de niveaux bourrés d'action en flinguant sans relâche des centaines de trafiquants de drogue. On retrouvera bien sûr la plupart des scènes du film, des attaques de gangsters à moto ou en camionnette et on assistera à la titanesque bagarre entre Robocop et le terrifiant ED-209, un robot à deux pattes - créé à l'origine pour assurer la sécurité des paisibles citoyens, et doté de la puissance de feu d'un porte-avions !

Moins agitées sont les aventures de ce bon vieux radin d'Oncle Picsou, accompagné de ses incorrigibles neveux Riri, Fifi et Loulou, dans **Duck Tales**. Ce jeu d'aventure inspiré du dessin animé *La bande à Picsou* vous propose de partir à la recherche de cinq fabuleux trésors. L'action se déroule aux quatre coins du monde, dans des contrées riches en folklore (Afrique, Himalaya, Transylvanie) et finit même sur la Lune ! Entre autres péripéties, nos compères devront escalader des montagnes à la recherche de diamants et trouver la sortie d'immenses labyrinthes. On leur conseille vivement de ne pas oublier leur manuel des Castors Juniors !

Après tant d'action, les joueurs fatigués pourront se reposer un peu en faisant travailler leurs méninges avec **Boxxle**, un jeu de stratégie particulièrement prenant. Il s'agit de ranger des cartons dans des entrepôts aux formes variées. Le joueur doit effectuer ses mouvements dans un ordre très précis, de

Low G Man

Kickle Cubicle



Isolated Warrior

façon que chaque carton rejoigne la place qui lui est attribuée, et que le magasinier puisse lui-même atteindre la sortie. Ce véritable casse-tête contient des dizaines de niveaux, et un système qui permet d'en créer soi-même de nouveaux.

Ajoutons à cela la sortie de **Gremlins 2** et **Dyna Blaster** (un jeu de stratégie pour deux joueurs avec la Game Link), et vous aurez compris que nos pauvres petits chaussons déposés devant le sapin le soir de Noël ne seront jamais assez grands pour contenir tout ça...

Mais les possesseurs de la glorieuse Nintendo Entertainment System ne sont pas pour autant délaissés...

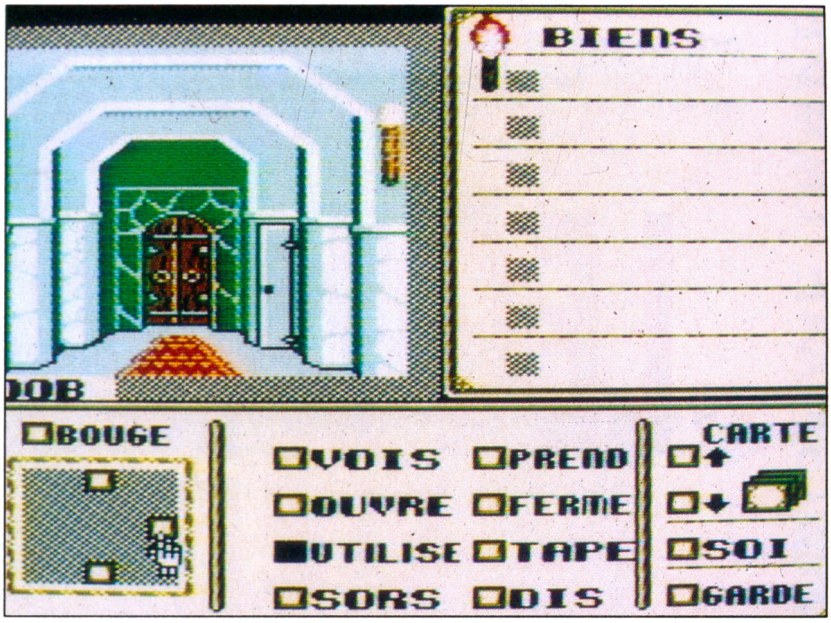
Le fameux **Boulder Dash**, un logiciel vieux de plus de dix ans refait en effet surface ! Rockford, le héros, doit creuser le sol de mines de diamants infestées de monstres en tout genre et encombrées de rochers ayant la fâcheuse manie de tomber sur les malheureux visiteurs. Ici, pas question de foncer dans le tas, la matière grise est à l'honneur puisque la plupart des niveaux exigent vraiment qu'on élabore des tactiques très pointues. Un véritable chef-d'œuvre !

Autre jeu d'action quelque peu stratégique : **Kickle Cubicle**, un logiciel qui nous narre l'histoire d'un étrange royaume transformé en pays de glace par les soins d'un méchant sorcier. A travers une centaine de tableaux le héros, grâce à son souffle gelé, pourra transformer ses ennemis en cubes de glace qu'il sera possible de jeter sur les adversaires, ou bien d'empiler pour construire des ponts. Un système ingénieux qui donne un souffle d'originalité à ce jeu par ailleurs très classique.

Plus primaire, mais complètement défoulant, **Isolated Warrior** vous propose d'incarner un soldat qui a courageusement décidé de remplacer à lui tout seul l'armée de la planète, entièrement décimée par une race extraterrestre (un exemple à suivre pour réduire le budget de l'Armée !). Notre supertroufion empruntera au cours de ses allées et venues les véhicules les plus divers, de la moto à l'aéroglisseur, et utilisera bien sûr une panoplie d'armes impressionnantes (il ne manquerait plus qu'il s'attaque aux aliens les mains nues !).

Toujours au rayon "héros courageux et naïfs", **Low G Man** se présente comme un superhéros d'un genre un peu spécial... Il est capable de maîtriser la gravité et peut donc, au mieux de sa forme, sauter jusqu'à trois fois sa hauteur ! Notre gaillard se lance quant à lui à la poursuite d'un robot explorateur kidnappé par de méchants extraterrestres (encore eux !) désireux d'annihiler une fois pour toutes l'espèce humaine (mais qu'est-ce qu'on leur a fait, bon sang ? C'est à cause des frères Bogdanoff ?). Là encore, l'aventurier pourra utiliser les armes et les véhicules pris à l'ennemi, et notamment un "véhicule-araignée" qui permet de rouler au plafond !

Côté aventure, Nintendo annonce aussi la sortie de **Shadowgate**, la sombre histoire d'un seigneur féodal adepte de magie noire et qui fait régner la terreur sur un paisible royaume. Vous devrez pénétrer dans le château de Shadowgate, l'antre du malfaisant Warlock, et mettre à contribution astuce et magie pour vaincre les pièges et les monstres qu'il renferme - puis rétablir la paix et le bonheur dans toute la région. Les textes seront entièrement rédigés en français et il sera possible de sauvegarder ses parties (une option indispensable pour un jeu d'aventure).



Shadowgate

Pour finir en beauté, Nintendo nous offre l'adaptation du fameux **Defender of the Crown**, un superbe jeu de stratégie médiéval qui vous transporte à l'époque de Robin des Bois (non, pas Kevin Kostner... du calme, les filles !) et vous propose de conquérir une à une les régions de l'Angleterre, afin de les restituer à leur légitime propriétaire, le bon roi Richard Cœur-de-Lion. Batailles rangées, tournois, joutes à cheval, attaques de châteaux à la catapulte, sauvetage de gentes dames en détresse et duels à l'épée, constitueront l'essentiel de vos activités... Un véritable stage de remise en forme et une bonne bouffée de chevalerie opérative ! Adios...

Defender of the Crown

GAME TRAVELLING

On n'est pas du joy flottant, nous - on fait dans le grand art. Le poil à gratter le lecteur là où ça le démange, on ne le lui balance pas à coups de repiques !

LEGEND OF HERO TONMA (2)

Cette seconde partie s'est révélée extrêmement difficile à aborder - dans tous les sens du terme. Juste appréciation de la complexité des scrollings, effacement des difficultés sans cesse croissantes et maîtrise parfaite des déplacements ont constitué la clé de notre réussite. Une fois encore merci à toi, ô Fred (maître d'œuvre incontesté de la hot-line de Sodipeng), pour ton dévouement à la bonne cause...

Passons aux choses sérieuses ! Avec ce stage commencent les difficultés...
Tout comme le stage 2, il s'exécute selon un scrolling multidirectionnel vertical, qui comprend un total de deux pages écran 1/3 horizontalement, et de cinq verticalement. Afin d'accomplir ce niveau sans trop de désagréments, nous vous conseillons d'abord d'essayer - en fonction de votre façon de jouer - de trouver le parcours idéal. Pour information, celui-ci s'exécute en zigzag comme dans le niveau 2. Il faut donc se diriger vers la droite, monter jusqu'à la quatrième dalle, aller ensuite vers la gauche en sautant sur deux marches consécutivement, puis retourner vers la gauche, bondir sur les trois marches ou dalles qui suivent avant d'atterrir finalement devant les deux ogres, qui vous lanceront des pierres sans discontinuer...

OPTIONS

◊ Option n° 1 : power (augmente votre puissance de feu).
◊ Option n° 2 : bombes.
◊ Option n° 3 : bouclier portatif.
◊ Option n° 4 : power (augmente la puissance des bombes).
◊ Option n° 5 : boules de feu.

TAGE 4

Maintenant que vous voilà informé du trajet le plus efficace, nous allons vous parler des ennemis, qui vont vous poser pas mal de problèmes.
Nous en dénombrons cinq différents : tout d'abord les espèces d'homme-pourceaux qu'on rencontre pratiquement à tout les stages ; il y a aussi les elfes, les soldats en armure, les statues et les monstres de pierre. Certains se déplacent (les elfes, soldats, les têtes de porcs), tandis que les autres sont statiques (bien sùr, les statues et les monstres de pierre).
Il existe une méthode infaillible pour éliminer sans encombre cette flopée de créatures échappées d'un cauchemar.
Elle consiste à employer le scrolling comme une arme...
Explication : à tout bien considérer, il se révèle possible - en fonction des armes à disposition, bien évidemment - de toucher les adversaires statiques, même quand ils ne se trouvent pas totalement visibles à l'écran. Il suffit qu'ils montrent ne se serait-ce qu'un poil de leur museau. Eux ne vous tireront pas dessus puisque vous n'entrez pas dans leur champ. Et si vous parvenez jusqu'au sommet, il ne vous restera plus qu'à affronter les ogres...
Un petit truc pour en venir à bout facilement : sautez !

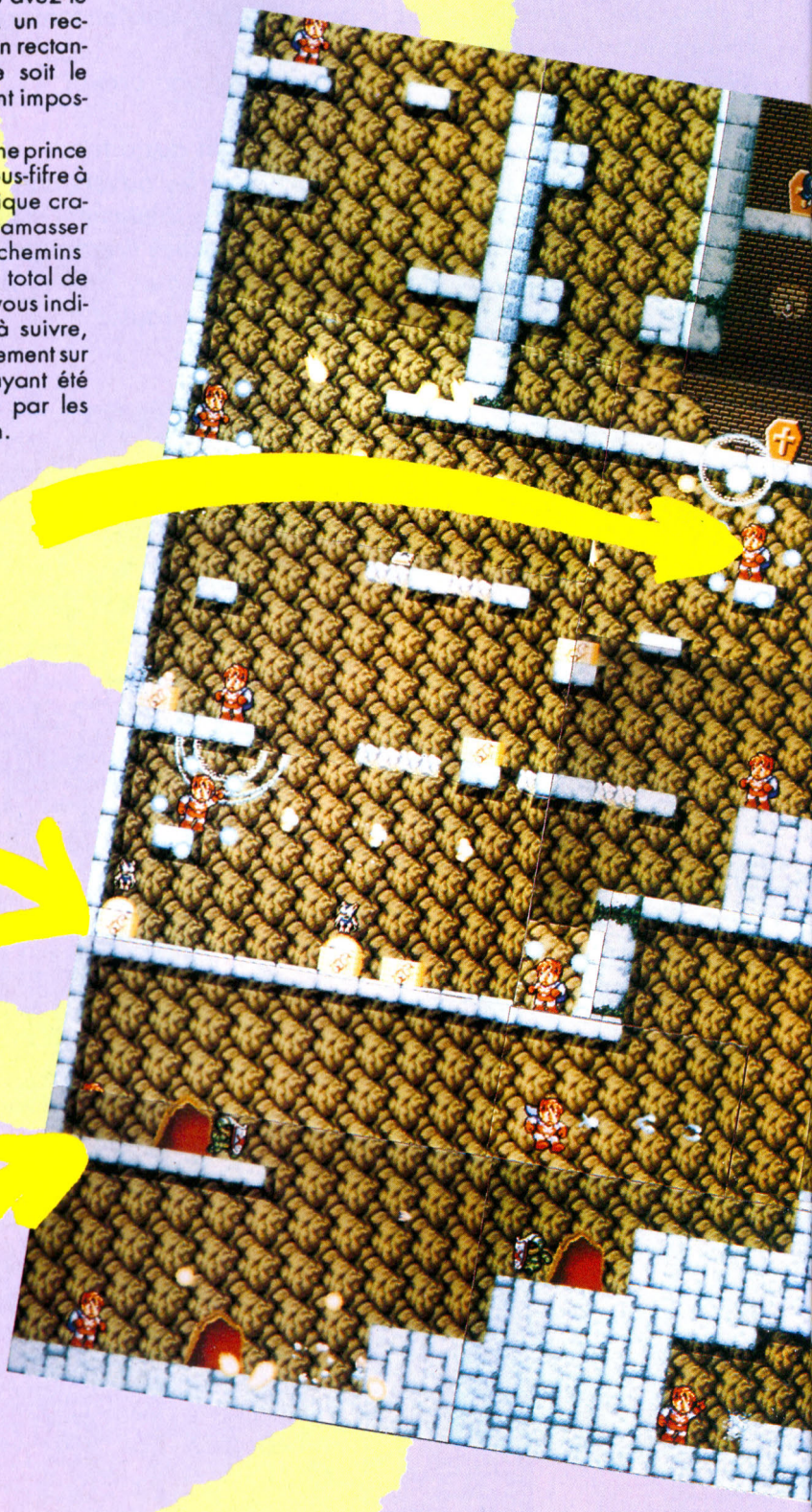
STAGE 5

Quel niveau mes aïeux, un véritable enfer ! Le plus compliqué de tous en ce qui concerne la recherche des clés et des options qui vous permettront, si vous avez de bons réflexes, d'arriver jusqu'à l'un des six sbires du démon. Le plus compliqué aussi, d'une part à cause de son étendue et d'autre part parce qu'il regorge de pièges bien souvent inattendus. Il se compose d'un total de 30 pages écrans - soit 5 verticalement et 5 1/4 horizontalement. Bref c'est grand et se retrouver facilement dans ce labyrinthe quand on y galère pour la première fois relève de la gageure. Mais dites-vous bien que si vous avez le sens de l'orientation, un rectangle reste toujours un rectangle et que quel que soit le parcours il est vraiment impossible de se paumer !

Afin de conduire le jeune prince vers l'avant-dernier sous-fifre à la solde de la diabolique crapule, il importe de ramasser trois clés et deux parchemins qui vous ouvriront un total de cinq passages. Je ne vous indiquerai pas le trajet à suivre, fondez-vous tout simplement sur le plan - le chemin ayant été tracé de toute façon par les programmeurs d'Irem.

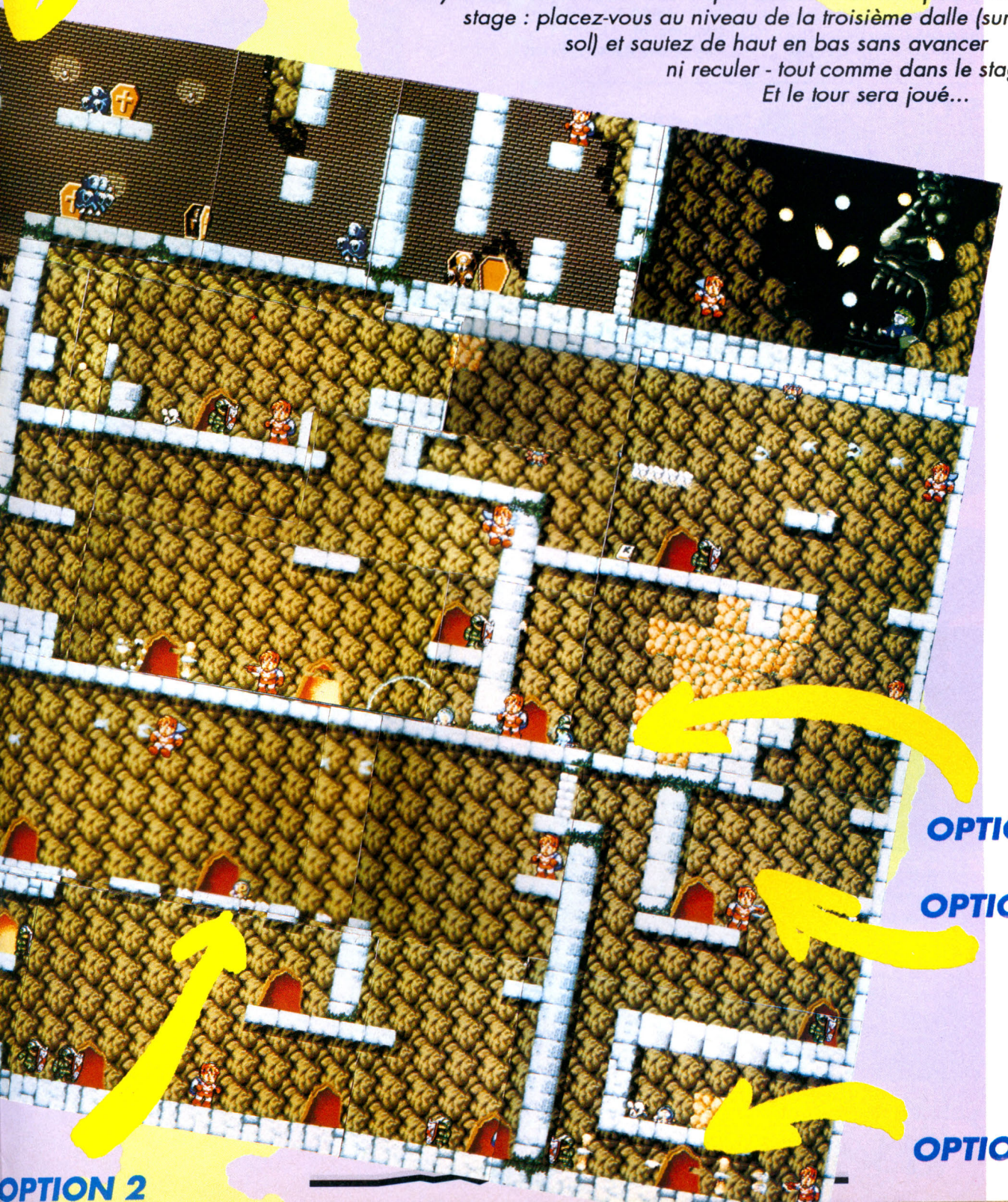
LES OPTIONS

◊ Option n° 1 : missiles à tête chercheuse.
◊ Option n° 2 : power.
◊ Option n° 3 : pouvoirs magiques (détruisent tous les ennemis à l'écran).
◊ Option n° 4 : bombe.
◊ Option n° 5 : power.
◊ Option n° 6 : boules de feu.
◊ Option n° 7 : bouclier rotatif.
◊ Option n° 8 : power (augmente la puissance de vos bombes).



POWER

Pas de techniques particulières à proprement parler, la réussite de votre entreprise se fondera sur vos réflexes - ni plus ni moins ! Autrement dit, les néophytes éprouveront quelques problèmes face aux chevaliers en armure et aux pseudo-prêtres - plutôt morts que vivants. Petite astuce dont il faudra tenir compte (elle vous épargnera bien des déboires) : bondissez à tout prix sur sur la tête des ennemis à de certains moments... Pourquoi ? Tout simplement parce qu'existent des endroits seulement accessibles de cette manière pittoresque. Surtout au dernier étage d'ailleurs, quand vous vous trouverez devant l'antépénultième mur, franchissable uniquement de cette manière. Enfin, pour le boss, pas de tactique à mettre en avant. Seul moyen de l'éliminer si vous disposez de toutes les options du stage : placez-vous au niveau de la troisième dalle (sur le sol) et sautez de haut en bas sans avancer ni reculer - tout comme dans le stage 3. Et le tour sera joué...



OPTION 5

OPTION 4

OPTION 3

OPTION 2

STAGE 6

Après une lutte acharnée avec un adversaire féroce, nous sommes enfin arrivés au château de l'infâme crétin qui a osé kidnapper votre douce princesse. Un tel acte ne peut rester impuni !
Voilà le dernier stage mais pas le plus difficile. Certes le deuxième dont l'étendue ne manquera pas de vous surprendre et vous procurera un plaisir illimité. Primordial de bien l'aborder... Il se compose d'un total de 17 pages écran et déroule selon un scrolling multidirectionnel. Alonzo !

Sylvain Allain/Fred

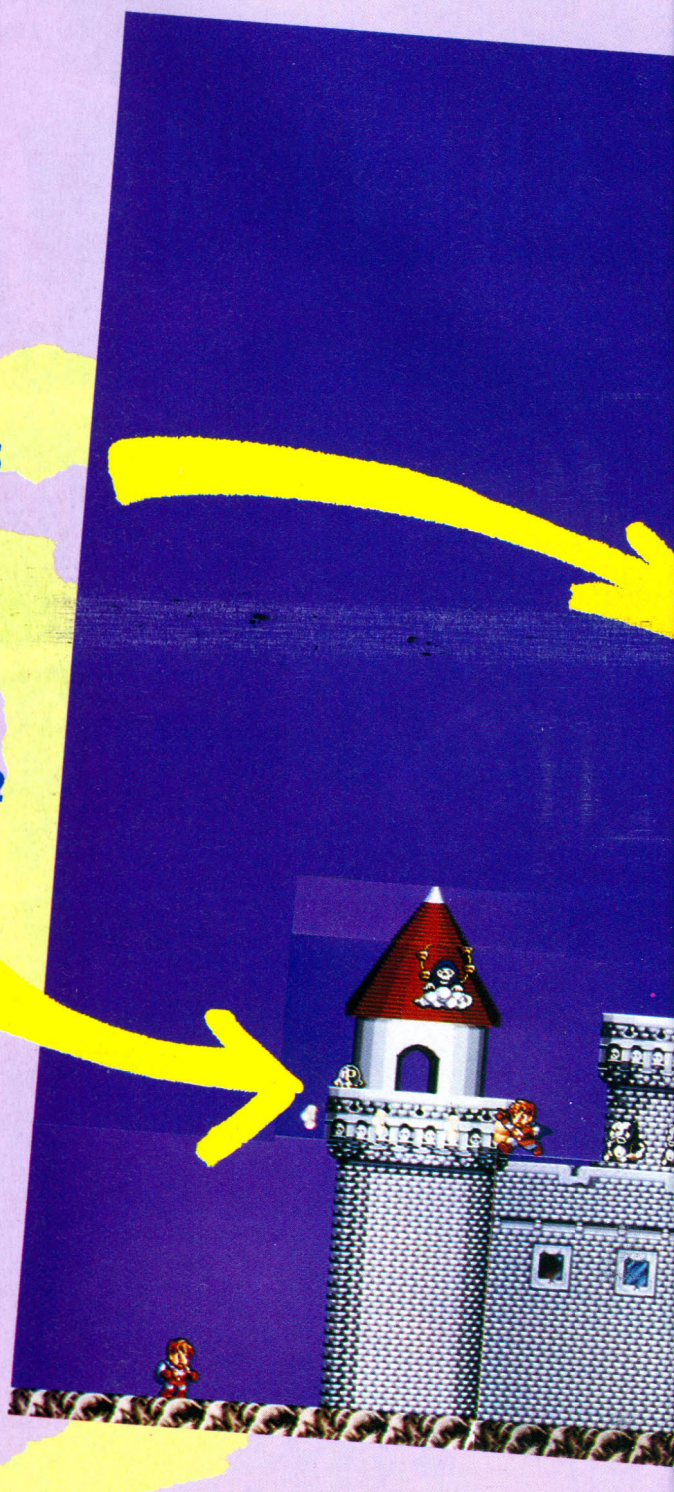
LES OPTIONS

◊ Option n° 1 : boules de feu (elles se dirigent automatiquement sur l'ennemi).
◊ Option n° 2 : boules de feu.
◊ Option n° 3 : power.
◊ Option n° 4 : pouvoir magique (détruit tous les adversaires à l'écran).
◊ Option n° 5 : bouclier rotatif.

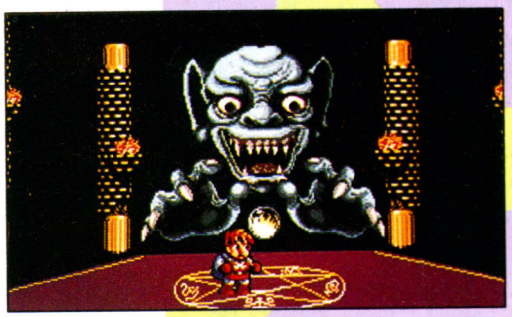
Le bon deal consiste à littéralement foncer vers la droite afin de semer les poursuivants (chauves-souris et bonzes). En bout de course, vous distinguerez une option sur l'avant-dernier promontoire. Il faut vous en emparer, ce sont des boules de feu qui se dirigent automatiquement sur l'ennemi.
Dans le même mouvement (ou presque) grimpez sur les remparts, de manière à vous diriger vers la gauche le plus rapidement possible. Les adversai-

OPTION 5

OPTION 2



IMAGES DE FIN



res n'auront même pas le temps de vous ajuster.
Une fois sur la tourelle, saisissez-vous
de la seconde option (encore des boules de feu mais cette fois à tir dirigé). Puis revenez sur vos pas jusqu'à la grande tour de droite à deux niveaux. Vous déboucherez ainsi devant deux nouvelles options : le bouclier rotatif et un power.
De cet endroit il faut parvenir à détruire les monstres de pierre, aller vers la gauche sur l'esplanade puis monter à nouveau, sur la quatrième tour à gauche et à partir de celle-ci effectuer un saut pour atterrir devant les portes où plastronnent les avant-derniers boss. Pour les détruire, rien de plus simple : attaquez tout de suite celui de droite avant qu'il ne réagisse, puis celui de gauche... Vous verrez, ça marche comme sur des roulettes...

Les portes du château s'ouvriront et vous pourrez affronter le démon en personne...

Ah, un dernier conseil : prenez votre temps, restez au centre de la salle, sautez puis baissez-vous etc. A vous de jouer !

TOPS & SOFTS CONSOLES

SUPER TENNIS

Il y a encore des sports qui font claquer les étendards au vent. Les tennismen seraient-ils les derniers chevaliers ?

Tonkin House, maison réputée pour son adaptation désormais classique sur SFC du superjeu *Y-S 3*, remet ça avec un tennis dont vous me direz des nouvelles du feu de Dieu...

Première simulation du genre sur la Super Famicom, il atteint déjà au nirvana, ce qui ne fut pas le cas de Jaleco, dont l'initiale course de voitures sur la machine ressortissait au fiasco le plus abject. Oh, ils essayaient bien de s'en tirer, en formulant timidement : "C'est la première réalisation de ce type sur la bécane... On ne peut pas trop nous en demander..." Formules dilatoires que tout cela ! Avec *Super Tennis World Circuit*, on attaque direct, on ne se refaçonne pas le bulbe - on va directos à l'essentiel...

Voilà un vrai jeu de tennis, impliquant de vrais compétiteurs : avec un peu d'imagination (mais pas beaucoup), on se retrouve carrément dans la peau de Jimmy Connors, à balancer des diagonales avec acharnement, à insulter les injustes dieux du sport et les arbitres, à donner sa sueur pour la plus grande joie des surfaces antéennes...

Plus on avance dans la partie et plus on bouffe de la condition humaine, au rythme d'une musique d'enfer. Dès la présentation et ensuite aux changements de côté, l'animation sonore saisit avec justesse l'atmosphère épique qui règne dans les arènes où le service est roi. La frappe de balle sert le plomb et on resterait des heures et des heures à défier le monde pour une poignée de sets.

Vous aurez à vaincre les meilleurs joueurs (et joueuses) sur tous les courts du monde et sur toutes les surfaces (terre battue, gazon, synthétique - Rebound Ace, ciment etc.). Comme de bien entendu, les vrais noms ont été escamotés...

Votre tour du monde va commencer - à moins que vous ne préfériez disputer tout d'abord un simple contre

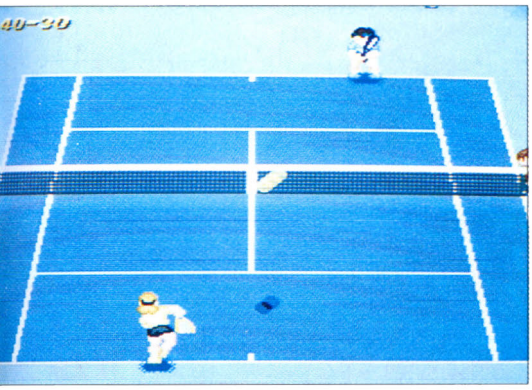
TOP MICRO NEWS SUPERTOP — BON

TOP MICRO NEWS TOP — MOYEN

EXCELLENT — HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Et encore un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), plus une flopée de tests que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Et ce Top d'ouverture aux solutionneurs des... Top Secret ! Pour terminer, nos subtiles annotations qui vous épargneront toute erreur.

WORLD CIRCUIT



un ami ou contre l'ordinateur, qui se prêtera volontiers au jeu. D'autres options sont également à votre disposition : double en mode player 1 vs player 2 ; player 1 vs computer ; ou encore simple ou double en mode watch.

Dans tous les cas un libre choix vous est offert des gusses que vous aurez à soutenir dans l'effort . Comme on vous le disait tout à l'heure, les noms ne sont pas piqués des mouches bleues : "Lendou", "Sabati", "Agasi" - voire "Lendou 2", si vous avez abusé du Lambrusco entre deux matches !

Coups droits et revers liftés ou slicés, amorties, lobs, passing-shots, smashes vont pleuvoir à tout berzingue. Bien sûr, tout se trouve calculé au millimètre et les colères à la Mac Enroe ne manqueront pas, l'ordinateur - plus précis que vous - signalant "out" des balles que vous aviez jugées bonnes...

Vous pourrez aussi changer la couleur de la balle, supprimer la musique etc. Plein de petites choses en somme qui meubleront agréablement le déroulement des parties que vous engagerez !

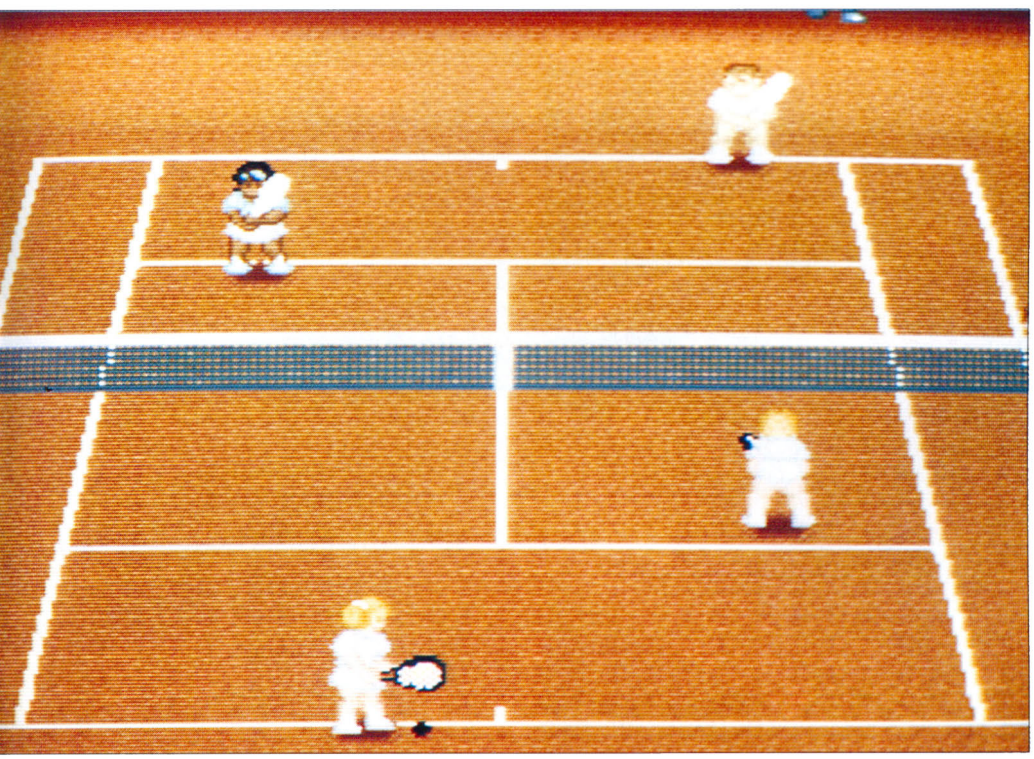
La perfection à l'état pur, des maillots blancs, des cuisses bronzées, des jupettes qui flottent au vent comme autant d'oriflammes à la gloire de la jeunesse du monde, des muscles qui jouent sous la soie ductile d'une peau impeccable et conquérante, *Super Tennis World Circuit* vous prend quelque part, là où l'esprit de compétition est autre chose qu'un vain mot...

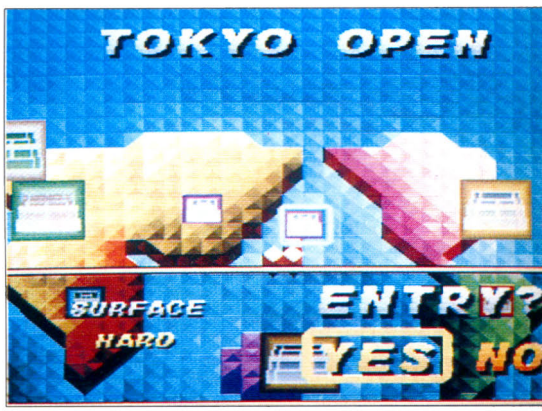
Cartouche Tonkin House (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.

Z.Big

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●





VIDEOS EURO I.D.E LOISIRS

FIRE PRO WRESTLING

Aaaah, enfin une véritable simulation de catch professionnel sur la plus puissante des consoles 8 bits... (Pas très original comme entrée en matière, je sais - mais je me suis donné une entorse en passant par-dessus les cordes...)

Souvenez-vous du pseudo-jeu de catch de chez Hudson Soft qui avait tant déçu les amateurs de sports de contact... Ici, après avoir parfaitement maîtrisé le maniement des baraqués pour de vrai, les castagneurs se retrouveront au paradis !

Avant tout bestial affrontement, il faut sélectionner les combattants et déterminer la durée du match. On retrouve au menu Hulk Hogan et toutes les brutes dont vous pouvez contempler les évolutions sur Canal, plus des gras-doubles japonais. Toutes les techniques peuvent être infligées à votre adversaire, des clés les plus vicieuses au vol plané. Mais ne partez pas bille en tête et réfrénez votre envie de rentrer dans le lard de tout ce qui bouge et de cartonner comme un fou.

Cependant, après avoir encaissé une pluie de coups, il devient urgent de riposter pour prouver que vous n'appartenez pas à la race des demi-sel du ring... Le meilleur moyen de faire mordre la poussière au primate qui vous assaisonne de ses gros avant-bras velus consiste à le surprendre

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

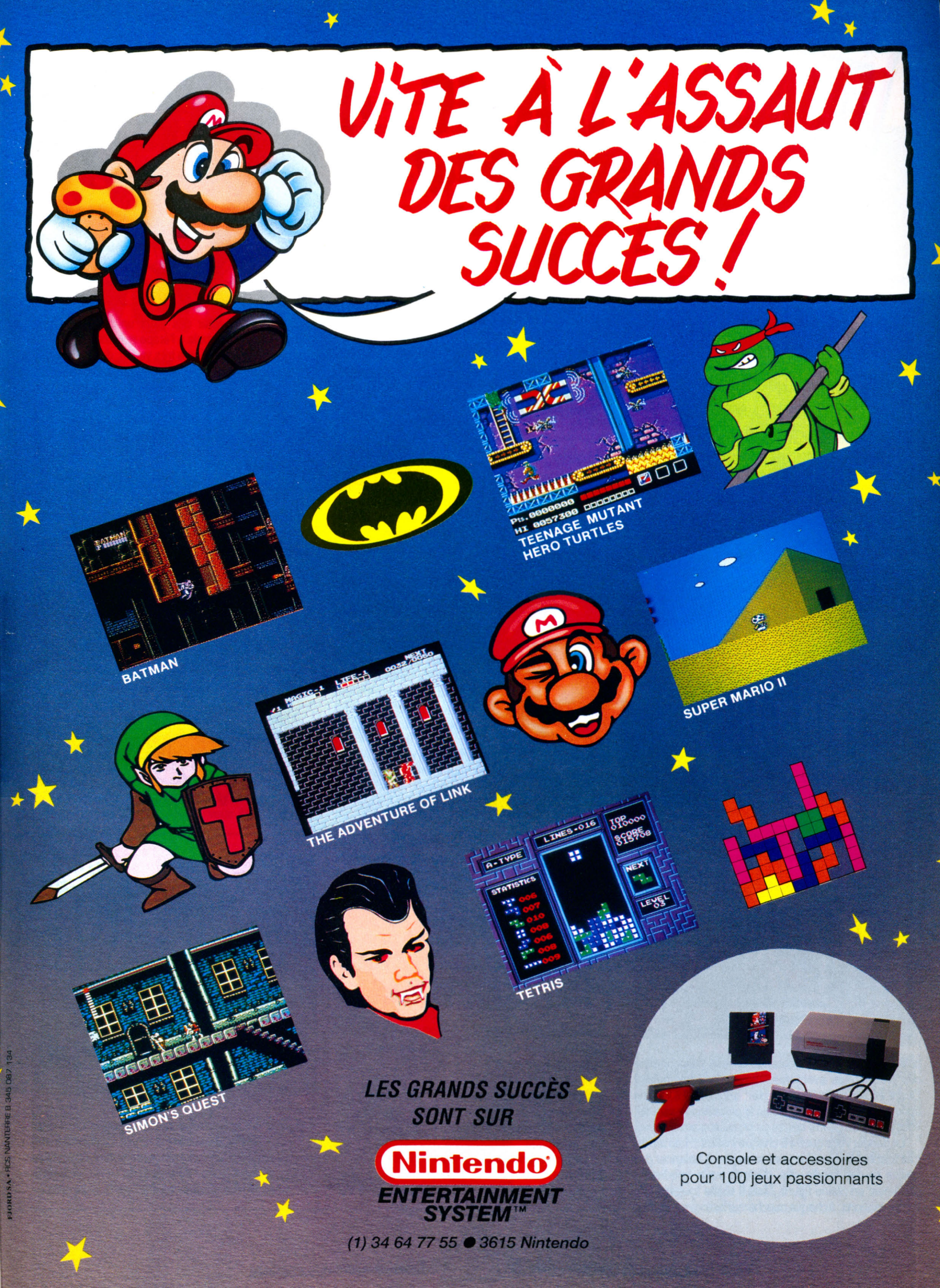
dans ses enchaînements et à assurer tout de suite une prise. Avec un peu d'entraînement, vous vous les ferez tous, sauf peut-être le dernier d'entre eux, un dur de dur nommé Hitman-Ciber. Fait amusant, si deux lutteurs qui en décousent se retrouvent projetés ensemble hors du ring, ils pourront poursuivre leur pouilledave au sein de la foule en délire.

En tout, dix malandrins vous seront opposés, ignobles et retors à souhait, orfèvres de la manchette irrégulière... Vous pourrez y répondre par un double chassé ou la projection latérale chère à René Ben Chemoul. Cependant, malgré la taille plutôt réduite des protagonistes, le lié des mouvements n'atteint pas à la perfection. Mais avoir des lutins à l'écran, ce n'est pas si désagréable quand on considère l'excellente jouabilité de l'ensemble...

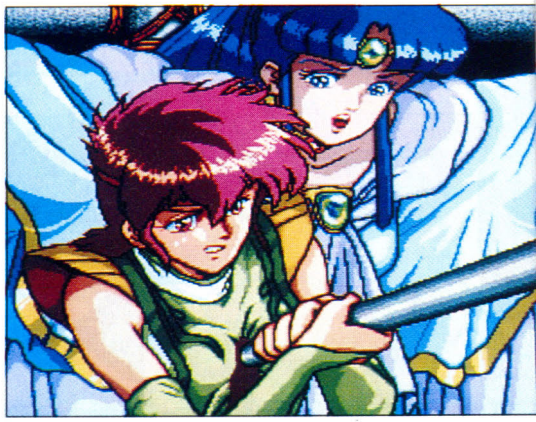
Allez, éclatez-vous à plusieurs et pensez un chouia à Lino Ventura, qui fut champion d'Europe de catch et champion dans tous les sens du terme.

Cartouche Human (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nec.

L.S.


VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
BATMAN
SUPER MARIO II
THE ADVENTURE OF LINK
TETRIS
SIMON'S QUEST
LES GRANDS SUCCÈS SONT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
(1) 34 64 77 55 ● 3615 Nintendo
Console et accessoires pour 100 jeux passionnants
FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

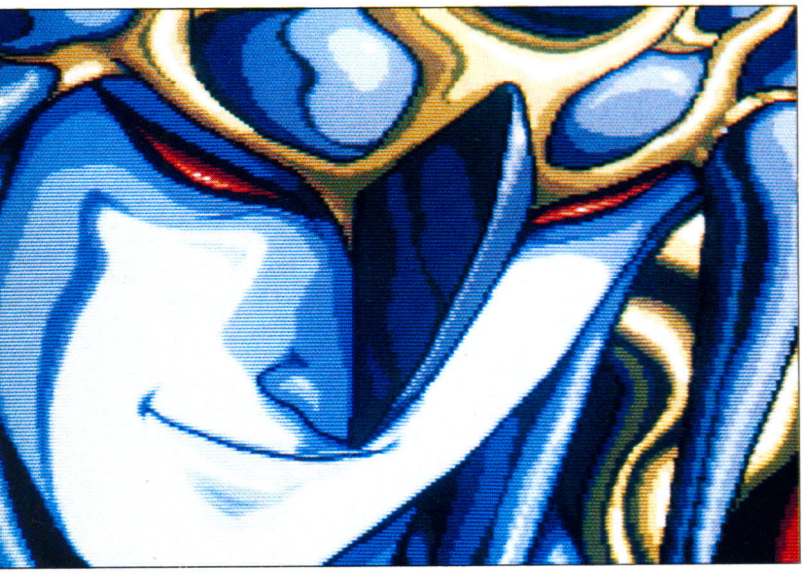
VALIS 4

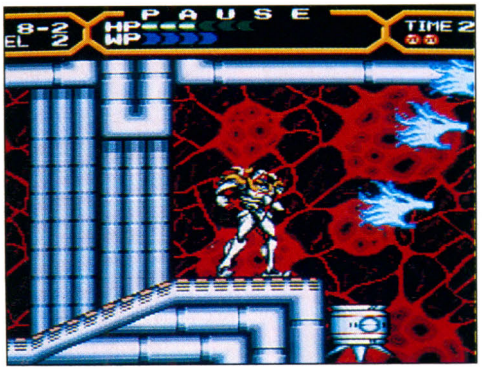


Faites-vous le Valis - et pas la valise !

Jouez hautbois, résonnez musettes ! *Valis* is back and it's your pleasure... Deux mois déjà qu'on bavait après cet épisode 4... N'hésitez pas à braquer votre revendeur pour vous emparer du soft - vous ne serez pas déçus ! Les programmeurs nippons nous ont concocté un véritable chef-d'œuvre, un peu comme s'ils voulaient finir en apothéose la fameuse série (espérons que non - Momo, terrorisé, en pisse déjà dans son froc !).

Dès le début interviennent les fabuleuses scènes d'animation, dignes des dessins animés les meilleurs qui sévissent dans le *Club Dorothée*. On retrouve aussi les somptueuses guerrières nippones aux seins plus doux que le ventre d'un pigeon et dont les cuisses soyeuses feraient autour de votre cou un tressaillant collier d'ambre jaune... Mais pas la belle Yuko, héroïne des précédentes aventures - hélas, trois fois hélas ! Quant au scénario, rien de bien original. Muni d'une épée ou d'un boomerang, selon le personnage incarné, vous partez en guerre contre de crapuleux adversaires.





Le danger vous guette à chaque instant... Les monstres foisonnent, certains vont se mettre à balancer des boules de feu tandis que d'autres vous bondissent carrément en pleine figure. Mais il existe toujours des compensations : à chaque cauchemar biologique abattu, des options apparaissent, qui permettent de décupler les forces.

Les pouvoirs magiques ne manquent pas - boule d'énergie tournoyant au-dessus de votre tête, foudre qui dévaste tout l'écran - très efficaces pour se frayer un chemin sans trop de dommage. D'ailleurs, un peu plus loin dans le cours du jeu, Yuko fera quand même une courte apparition afin de vous remettre sa précieuse armure... (T'as pas tout perdu, Momo !) On progresse de bloc en bloc la plupart du temps et il faut franchir avec dextérité de périlleux obstacles, glisser pour éviter simples trous et ravins. Bref, un vrai parcours du combattant, qui mettra à contribution l'étendue schwarzeneggerienne de vos réflexes.

Et une fois l'emmerdeur de fin de niveau vaincu (va falloir vous employer, c'est un adversaire très coriace), vous pourrez dévorer des yeux une nouvelle série d'animations, préambule à l'étape suivante.

Une quantité de décors très variés, des actions des plus convaincantes, des stages à perdre haleine qui transforment votre terne existence de citadin mollasson en un véritable calvaire et une jouabilité malgré tout exceptionnelle, voilà qui fait de *Valis 4* un incontestable must. A chaque étape de la progression, on ne cesse de découvrir de nouveaux tableaux et des démos de fin à hurler de plaisir.

Et la musique ? C'est du CD-ROM...

Incontournable, je vous dis...

CD-ROM Télénet (vu et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nec.

L.S.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●

GRAPHISMES : ●●●●●

ANIMATION : ●●●●●

SON : ●●●●●

DINO LAND

On se demande dans quel cul de bouteille avarié les programmeurs de Wolfteam vont choisir leurs titres. Jusqu'ici on avait les idées larges et on sacrifiait au postulat de médiocrité - ne jamais aller au-delà de l'entropie et du seuil d'incompétence des boîtes de programmation.

Tout de même, en réfléchissant bien, on arrivait à établir une liaison entre l'intitulé du jeu et son contenu ! Vous allez me dire que tout le monde s'en fout mais un peu de rigueur ne fait pas de mal, et les cons seront bien butés...

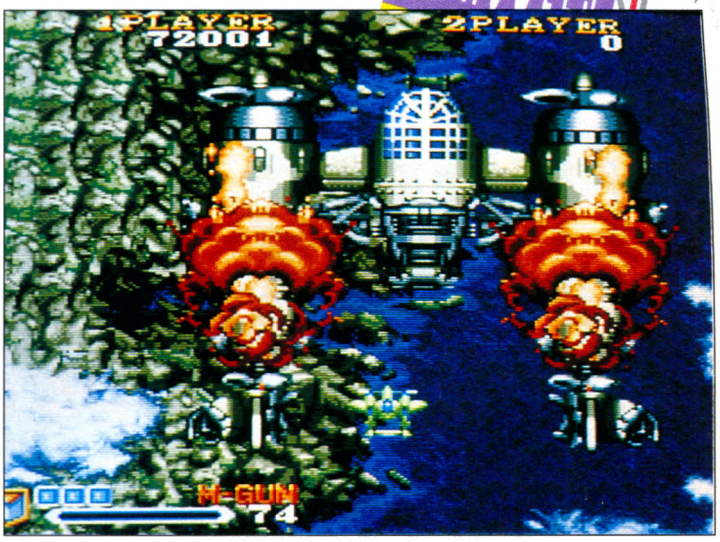
Le nom même du machin que nous traitons dans ces lignes, *Dino Land*, nous faisait plutôt penser à un jeu de plate-forme, peut-être à un shoot'em up ou à un superquiz - voire aux aventures sirupeuses d'un crooner mafieux... Grave désillusion, puisqu'il s'agit en fait d'un flipper de bistro préhistoriquement déroutant, un véritable chronoclasme ludique ! Pâle copie de *Devil Crash* sur la même machine, énervante de médiocrité, cette produc-

1941 COUNTER ATTACK

Si vous ne voulez pas vous torcher comme un aigle aux ailes coupées, y a intérêt à vous magner l'hélice !

C'est une banalité que de le dire... mais toute honte bue, j'affirme que rares sont les conversions de jeux d'arcade parfaitement réussies sur les consoles ! Normal, elles ne possèdent pas de 68000... Il était donc raisonnable de nourrir quelques craintes pour cette adaptation de *1941 Counter Attack* (le célèbre shoot'em up de Capcom) sur la Super Grafx. Mais, heureusement, dès la mise sous tension de la machine, le jeu vous met le grappin (d'assaut) dessus.

Aux commandes d'un P-38, vous êtes chargé de détruire tout ce qui bouge à l'écran pour ensuite affronter le terrible gardien de fin de tableau. Principe peu original, mais attendez un peu ce que tout ça vous réserve...



Des hélicoptères, des avions, des missiles et autres vrombisseurs de mort vont vous fuser à la gueule en une cadence plus qu'infernale. Un conseil : fuyez à kérosène abattu ! Car le raid, qui se déroule selon un scrolling vertical, pose tout de même de sérieux problèmes... Effectivement, certaines vagues ennemies, en particulier les attaques virevoltantes des hélicos, rappliquent de l'arrière. Impossible donc de rester planté en bas de l'écran, va falloir donner de sa sueur et de sa pétoche ! L'anéantissement de certains zingues vous procurera des bonus comme le rayon laser (hyperpuissant) ou les missiles au napalm. De plus, comme dans la première version, la faculté d'exécuter toute une variété de loopings constitue un atout très efficace en cas de pépin sérieux. Hélas, chaque retournement de ce type fait baisser d'un degré votre niveau d'énergie.

Mais ne buvez pas prématurément le champagne de la victoire car même en faisant feu de tout bois, vous échapperez avec difficulté aux tirs ennemis. Curieusement, les monstres de fin ne posent pas de problèmes insurmontables, malgré leur taille gigantesque et un armement sophistiqué : quelques coups de laser suffisent à les réduire en cendres (encore faut-il bien les placer...).

Plus considérable, on peut jouer à deux simultanément et s'avionner les ratiches en bravant la mort. Délire de la jouabilité ! Côté technique, la fluidité de l'animation et les scrollings multidirectionnels sur deux plans vous flatteront le bulbe rachidien. Mais ce n'est pas tout, les décors demeurent très fidèles à l'arcade

tion ne se rachète que par une musique qui tranche un peu sur le niveau poubellien de l'ensemble.

Les Adorateurs de l'Etron diront peut-être : "Oui mais... les graphismes ne valent pas la dustbin et puis c'est original, un flipper dinosaurien." Taratata ! Autant en emporte le vent ! Pas de pitié pour un veau de l'année n'allant même pas à la cheville de son prédécesseur... Le but du jeu ? Ah ouais... Bouler tout ce qui bouge pour finalement décoller vers un boss en rut et passer au tableau suivant.

Utilisant parfois des effets de rotation de qualité et à cause du son, *Dino Land* évite de justesse la cave à merde. Mais pourquoi payer 300 unités pour ce bidule ?

Cartouche Wolfteam (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

Z.BIG.

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

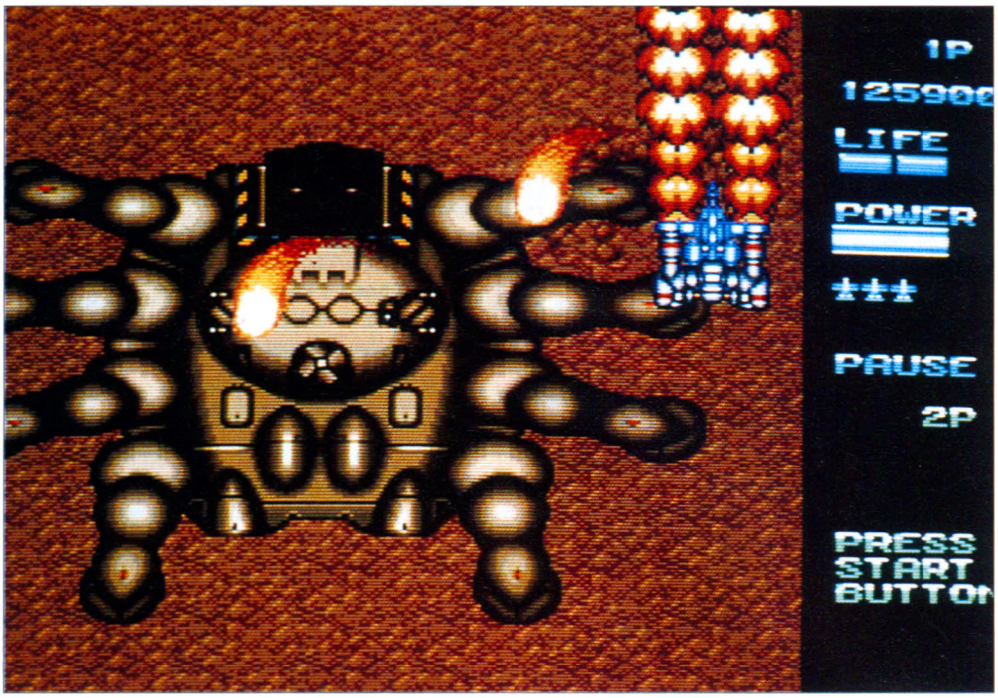
- comme l'action, toujours rythmée par un son qui ronronne un max.

Faut se jeter sur *1941 Counter Attack* et ne pas lâcher le manche !

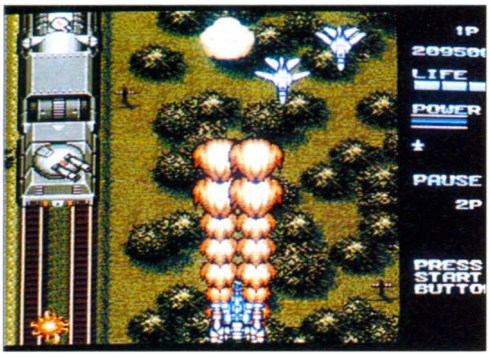
Cartouche Hudson Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

L.S.

VAPOR TRAIL



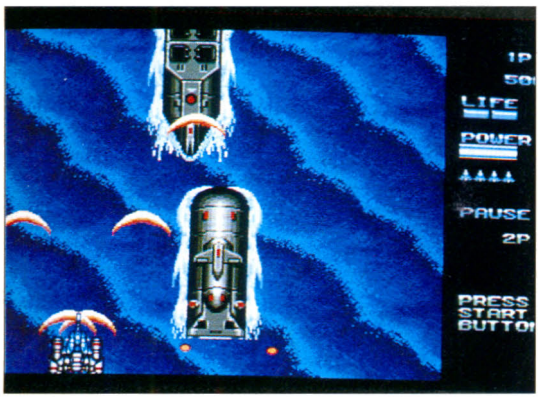
Plus la peine de vous déranger jusqu'au rade du coin pour exterminer les méchants qui vous veulent du mal. Vapor Trail, c'est la ruine pour les bistros !



Comme de bien entendu, c'est encore à vous qu'on fait appel pour défendre les valeurs de la Patrie... Après avoir choisi votre avion (Silph, Valkyrie ou Seylen... faut de la fantaisie), vous décollez en trombe et en avant la boucherie ! Les avions et les hélicoptères ennemis se suivent sans discontinuer et tous prennent le même chemin, celui de l'enfer... Je ne voudrais pas voir la tête des mecs qui sont en face lorsqu'ils vous voient arriver. D'ailleurs, vous voient-ils arriver ?

Toujours est-il que l'on ne s'ennuie pas une seule seconde et que les premiers niveaux se révèlent heureusement à la portée de n'importe quel gugusse. Seule chance de résister et de survivre : le surarmement chronique : vous disposez de plusieurs arsenaux, différents selon le zingue que vous avez choisi (missiles multidirectionnels, lance-torches géants, boomerangs de feu, boules à ondes destructices etc.

L'animation, malgré quelques lenteurs, soumet les yeux à d'époustouflantes et phénoménales vibrations ; les graphismes déchaîneront votre enthousiasme et la musique vous fera gambiller la kermesse des aigles. D'ailleurs un des morceaux ressemble étonnamment à



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

RASTAN SAGA

Mon nom est Rastan... Mercenaire impitoyable, je m'en vais par les champs et les bois vers mon destin. Tantôt homme de grand cœur, tantôt tueur sanguinaire, je dois gagner ma croûte comme je peux, dans la froideur des ténèbres ! Et Sem a une fille, une princesse héritière qui a été enlevée par les forces du Mal...

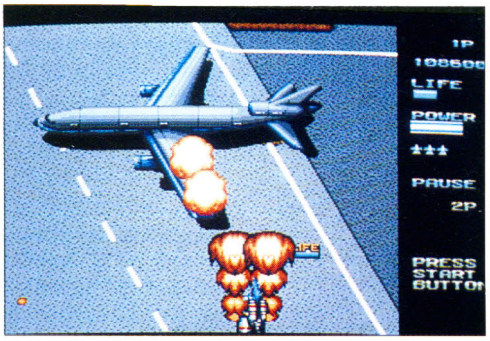
Bref, faut que je la sauve pour de l'argent, ou je ne sais quoi encore. Alonzo bistro et que le meilleur gagne ! Tiens, mon œil : du point de vue du scénario, rien n'a changé... Et les couleurs ont été choisies par un daltonien rond comme une queue de pelle, si bien qu'on n'y voit que pouic. A peine un vulgaire machin avec une sorte de bidule à la main qui trémule de gauche à droite et de bas en haut. Faudrait un microscope !

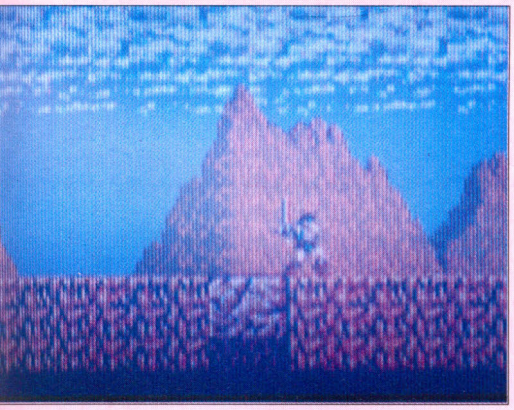
un slow de *Scorpions* - c'est beau, mais que c'est beau ! Hey Sylvain, une petite avec Momo ?

Mais revenons au jeu... Il réclamera de vous prudence et agilité, surtout à la fin de chaque stage où des engins - si énormes et si puissamments armés que le Pentagone en tirerait une gueule comme ça ! - vous attendent de pied ferme. Pour ma part, je suis arrivé à la moitié du stage cinq et celui ou celle qui m'apportera la preuve qu'il a passé ce stage, aura gagné... toute mon estime. N'hésitez pas trop longtemps à vous procurer *Vapor Trail*, il risque d'être bientôt en rupture de stock.

Cartouche Riot pour la console Sega Mega Drive.

Franck M.





Trois musiques différentes, un intérêt pratiquement nul, un brouillard visuel (on ne le répétera jamais assez) et une animation qui s'enlise dans un océan de banalité, voilà une poubelle toute désignée.

Cartouche Taito pour la console portable (couleur) Game Gear.

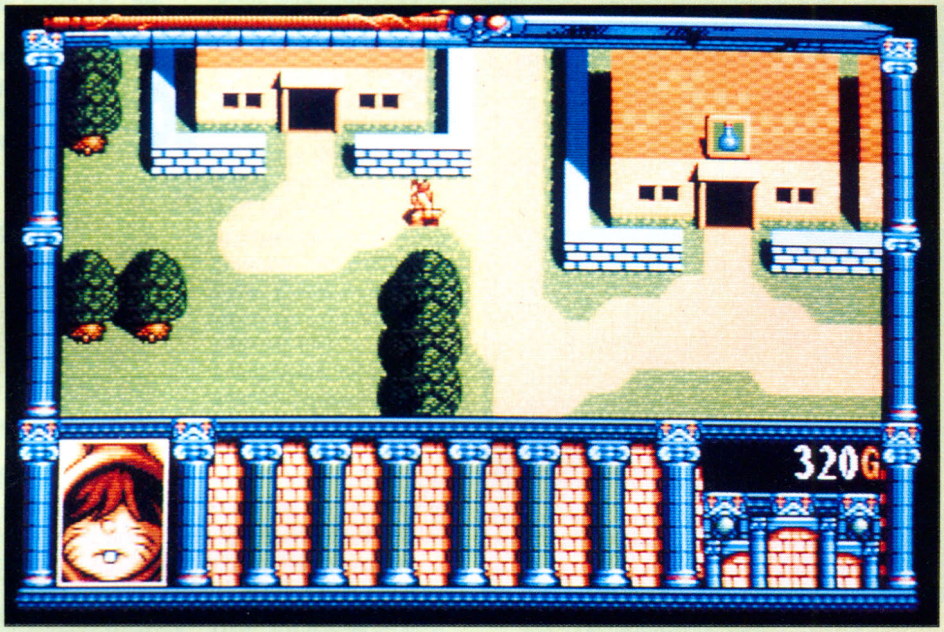
Z.Big

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●

BURAI

Sorti il y a déjà belle lurette sur MSX2, *Burai* se trouve aujourd'hui disponible - ô miracle ! - sur CD-ROM Nec.

Les MSXiens se souviennent assurément des fabuleux dessins animés du début. nous voici embringués dans une aventure chevaleresque qui n'a pas l'air, à



première vue, de péter le feu Pour deux raisons : d'abord, l'écran a été séparé en deux - un côté présentant les caractéristiques des personnages et l'autre figurant l'aire de jeu ; enfin, il y a beaucoup trop de textes en japonais...

Si vous arrivez à prendre votre pied avec un programme où on dirige des sprites (ou lutins - je ne sais plus) microscopiques, alors chapeau !

Mais là ne git pas l'essentiel. Dans *Burai* donc, vous incarnez plusieurs petits bonshommes fort sympathiques dont la mission consiste à délivrer un loupiot qui a été kidnappé par un démon (infâme, comme il se doit). Faut pas partir sans biscuit, alors n'oubliez pas, avant toute chose, de vous armer en conséquence et d'emporter des provisions. Vous tombera sur le colback une horde de bestiasses à la Momo, qu'il faudra exterminer avant d'investir l'antre de la créature diabolique. Mais gaffe, le chemin sera parsemé d'embûches - vous aurez notamment à combattre de terribles cavaliers sortis tout droit des ténèbres !

Hormis le scénario, pas de grandes nouveautés, si ce n'est que cette aventure se révèle admirablement servie par un graphisme très clean et les flashantes démos de l'introduction. Quelle délectation de contempler des effets d'animation aussi proches du dessin animé ! Et les musiques, remarquables, concourent pour beaucoup à l'ambiance médiévale du programme.

Si vous êtes un fan des jeux d'arcade et d'action, *Burai* ne vous enthousiasmera pas franchement mais vous tiendra tout de même en haleine grâce à son esthétique.

CD-ROM Riverhill Soft (vu et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nec.

L.S.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

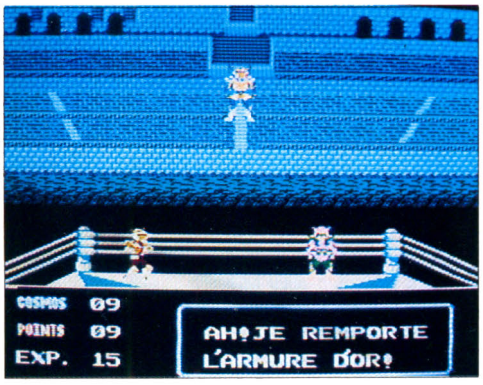
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

La Légende d'Or

Inutile de vous présenter les célèbres *Chevaliers du Zodiaque* - gardiens du Sanctuaire et défenseurs de la princesse Athéna...

Le scénario du jeu s'inspire à la fois de la série télévisée mais aussi d'un dessin animé de longue durée, conçu spécialement pour le cinéma - ou OVA) contant les mésaventures des chevaliers de Bronze, aux prises avec quelques chevaliers d'Or et autres paladins dégénérés au service du Mal (le thème est celui du film *La pomme d'or*).

Seul en course, vous incarnez donc le mythique chevalier de Bronze Seyar, le plus dévoué sans nul doute à Athéna. Au fur et à mesure de sa progression, il affrontera de suite ses homologues de Bronze. A



chaque combat dont il sortira victorieux, possibilité lui sera donnée de s'adjoindre un compagnon de lutte. Vous affronterez Shyriu, chevalier du Dragon ; Yoga, chevalier du Cygne ; Shun, chevalier de la Constellation d'Andromède et pour finir Iki - le frère de Shun - chevalier du Phénix - oiseau qui dans la mythologie grecque renaît toujours de ses cendres.

Rien de bien compliqué : il s'agit pour vous de gagner un maximum de combats afin de lever une véritable armée. Chacun d'entre d'eux dispose de pouvoirs différents qui vous conféreront - en fonction des situations - invulnérabilité et invincibilité si vous jouez bien le coup. Gaffe aux empêcheurs de cavalcader en ligne épique, qui prendront un malin plaisir à vous faire tourner en bourrique. Gare aussi au donquichottisme frelaté ! Mais la victoire vous attend, au bout d'un chemin où vous aurez glané un certain nombre d'objets éparpillés - en l'occurrence les pièces de l'armure d'or du Sagittaire - çà et là, et défendus âprement par des pièges et des malfaisants plus féroces les uns que les autres...

En habit d'or et de lumière, les hiérarchies renaissent de leurs cendres - honneur et prouesse confondus !

Autre chose à ne pas négliger dans cette affaire : les cosmos - par leur intermédiaire, votre personnage augmentera sa puissance ou non. Sans oublier les affrontements, qui le font donc croître et embellir en cas de triomphe.

Côté musical, on est vraiment étonné de la qualité obtenue... sur une machine aussi âgée. Les programmeurs, depuis huit ans, ont eu le temps de se faire la main ! En fait, le plus de cette nouvelle cartouche réside sans doute dans l'adaptation en français (tout comme *Dragon Ball*, tiré du même dessin animé). Rappelons qu'au début de chaque partie, le joueur peut entrer son nom et déterminer son signe zodiacal. Mais cela est plus un gadget qu'autre chose...

Graphiquement et malgré un travail soigné, on notera une faiblesse certaine ... Mais que voulez-vous, Nintendo n'étant pas décidé à importer pour le moment la Super Nes, il faut bien se contenter de ce qu'on nous offre... A ne pas manquer cependant !

Cartouche Bandai pour la console Nintendo 8 bits.

S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

VANISHING RACER

Les vieilles guimbardes ne meurent jamais... Hein, Coccinelle ! Faudrait pas prendre les bêtes à bon Dieu pour des tortillards sauvages...

Il était une fois une vieille voiture qui, après des années de bons et loyaux services, se retrouva à la casse, perdue au milieu des carcasses de ses malheureuses consœurs. Heureusement, une bonne fée un peu bricoleuse qui passait par là, lui redonna instantanément une carrosserie, un pot d'échappement et un moteur tout neufs. Merci Midas ! (c'était le nom de la fée...). Notre bonne vieille bagnole s'en fut aussitôt à la découverte de l'Amérique, le pays de ses rêves...

Cette belle histoire, mielleuse à souhait, fait l'objet d'une petite séquence animée du plus bel effet qui introduit ce jeu d'action particulièrement attachant. Le joueur y incarne une petite chiotte au look cartoonesque qui parcourt des décors remplis d'embûches et dévoilés par un scrolling horizontal. Un bouton pour sauter par-dessus les obstacles ou les autres véhicules, un autre pour donner de petits coups d'accélérateur, et c'est parti !

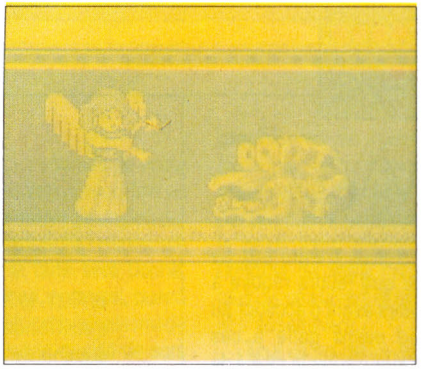
Dès le début, on se sent plus que menacé : des camions et des voitures de sport se ruent sur vous, des canons vous mitraillent, et un bombardier largue sa mortelle cargaison juste sous vos pneus, détruisant ainsi par petit bouts le pont sur lequel vous vous trouvez ! Welcome to America... mon œil ! Puisque le monde entier semble vous en vouloir, prenez votre courage à deux mains et n'hésitez pas à rentrer dans le tas... Pour se débarrasser des divers ambulateurs à roulettes, il suffit de leur sauter dessus, mais reste encore la route, qui devient de plus en plus cahoteuse. Par moments, celle-ci est même uniquement composée de plates-formes accrochées dangereusement au-dessus de l'eau. Mieux vaut alors prendre ses précautions et avancer à pneus prudents... Notre sympathique bagnole doit aussi passer dans des tunnels aux plafonds un peu trop bas - ce qui l'empêche de sauter, d'autant que lesdits plafonds se trouvent presque toujours garnis de pics acérés.

Heureusement, des bonus se cachent dans cet enfer, notamment dans le premier niveau où, juste après avoir passé le pont, apparaissent des marches secrètes qui mènent à un écran de bonus où se trouve une capsule qui rend votre voiture invincible pendant quelques secondes.

L'aventure démarre à San Francisco, mais notre héroïne aux pare-chocs si doux quittera ensuite la ville pour s'enfoncer dans la campagne. La chignole est aussi dotée d'ailes qui lui permettent de s'élever dans les airs dans certains niveaux (chaque pression sur le bouton procure un coup d'aile qui autorise la lutte contre la gravité).

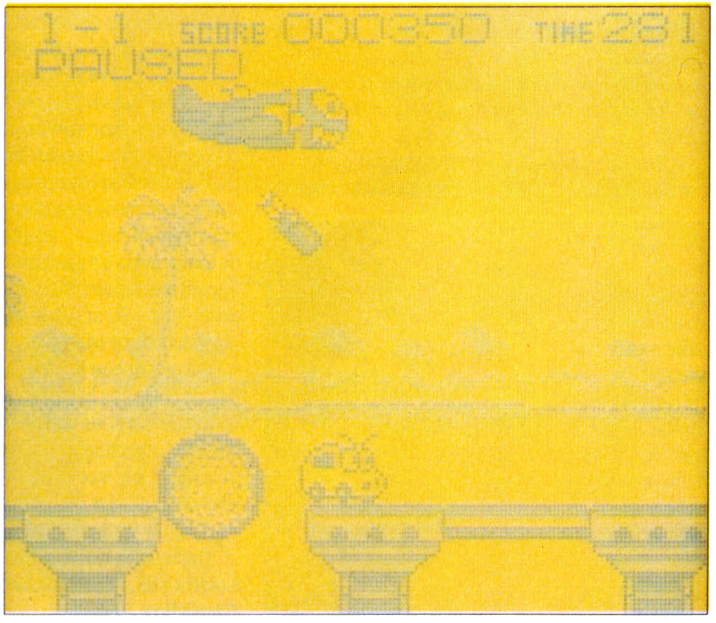
Accompagné de musiques entraînantes, et agrémenté d'animations sympas - notamment à la fin de chaque stage, lorsque la délirante bagnole se met à sourire à pleines dents et forme le V de la victoire avec ses petits doigts boudinés tout au bout de ses petits bras musclés... -, *Vanishing Racer* apparaît comme un jeu bourré d'astuces et de petits trucs qu'il vous faudra découvrir au fil des parties (on peut, par exemple, gagner une vie supplémentaire en rebondissant successivement sur les toits de plusieurs voitures ennemies) - un charme qui n'est pas donné à tout le monde...

Cartouche Jaleco (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy. **F.G.**



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●



NEMESIS 2

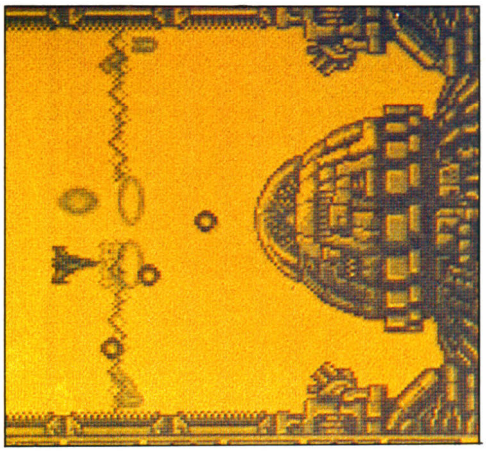
La Vengeance au deuxième visage... Envoyez les aliens se faire voir chez les Grecs !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

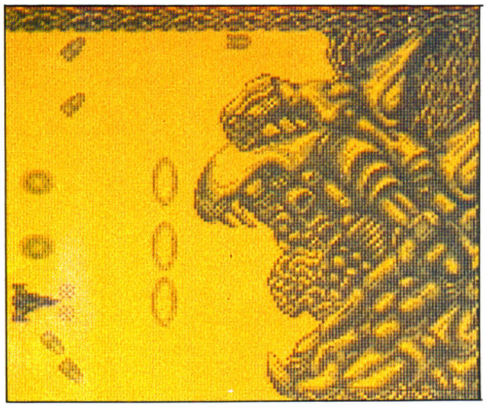
Non, les programmeurs konamiens (qu'on aime bien) ne sont pas à court d'idées. Remarquez, à chaque fois que notre chouchou concocte une suite à un de ses best-sellers, ça se vend comme des petits pains...
Rien qu'à entendre le titre, les mordus des jeux de tir frémissent déjà, avides de se plonger dans les fabuleux méandres de *Nemesis 2*. Inutile de vous causer du scénario - même ce double crétin de Momo le connaît comme sa poche.

Dans ce second chapitre, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du premier (ça tombe sous le sens), agrémentés çà et là de quelques améliorations graphiques très réussies. Mieux encore, des séquences fort impressionnantes, entre chaque niveau, viennent s'intégrer à l'action proprement dite du jeu. De quoi assouvir l'appétit (sexuel, peut-être) des plus friands.



D'entrée, on est tout de suite fasciné par le déroulement ultrarapide des événements ; d'énormes météores filent à toute allure droit sur votre vaisseau. Au cœur de cet espace lointain, vide de toute créature, les bestioles preneuses de tête ne manquent pas. Elles pullulent et leurs tirs croisés, vicieux au possible, feront même craquer vos nerfs d'acier. Bonjour l'aspirine...

L'ensemble de l'histoire a lieu sur plusieurs champs de bataille interplanétaires et chacun d'entre eux se trouve squatté par une canaille qu'il faudra réduire à quelques poussières de météorites avant d'accéder au tableau suivant. Faites quand même gaffe à ces bestiasses de fin (dont la taille atteint parfois la moitié de l'écran), ils vous donneront des sueurs froides - notamment l'espèce de demi-œil qui se tortore tout ce qui passe à sa portée...



Comme dans le premier *Nemesis*, on peut contrer ce déferlement d'horreurs en s'armant, grâce aux pastilles qui se manifestent après l'élimination de certains aliens. L'attirail de base (des missiles à deux options qui vous suivent comme votre ombre) se trouve à votre disposition mais figurent aussi - nouveautés - des Ripples (munitions de forme ovale à trajectoire ondulante), le Twin Laser ou encore des tirs en arrière (pour protéger votre important postérieur - si, si, vous mangez décidément trop de glaces, comme Marlon Brando...).

A signaler que le déroulement de l'action ne connaît pas de coupures intempestives, à tel point qu'on finit par se demander si les différents tableaux ont une fin ! Voilà donc un shooting game hyperexcitant qui risque de décoincer les moins convaincus. Côté réalisation, la pêche est d'enfer, rien d'autre à ajouter...

Allez, le joy à deux mains et vive Konami !

Cartouche Konami (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy. **L.S.**

MEGATRAX

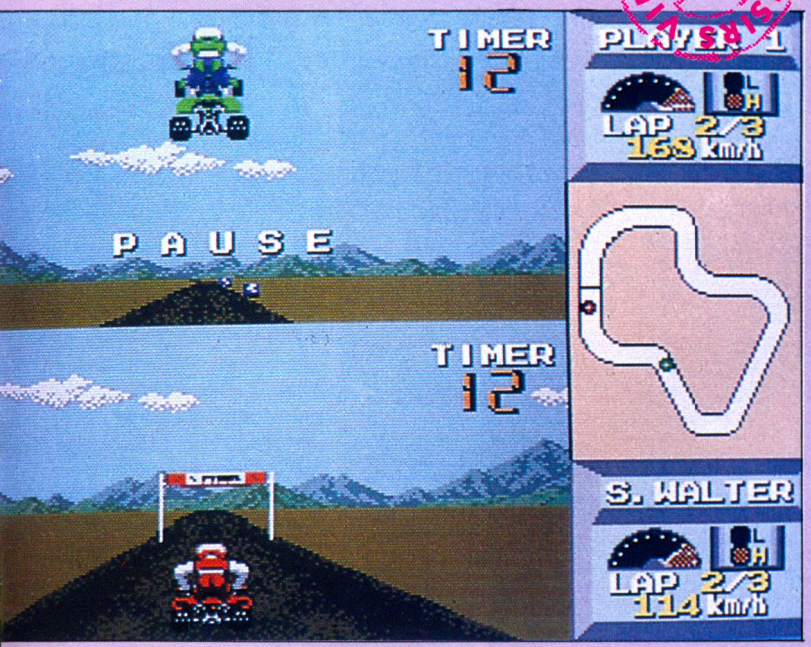
Il est sympa Sylvain... Toutes les courses de bolides, il me les refile ! Voici une compétition de quads - motos à quatre roues très performantes et très stables.

Les épreuves se déroulent sur des plages et des terrains de moto-cross très bosselés ; la durée d'une manche s'étend sur trois tours durant lesquels vous

OUT RUN

Out Run - tout le monde connaît ! A une époque c'était le nec plus ultra en matière de simulation automobile, mais ça remonte à Mathusalem et ce jeu ne fait plus recette que dans les salles d'arcade. La version Mega Drive n'apporte rien de nouveau - hélas, trois fois hélas !

A bord de votre Ferrari coupé cabriolet - GTI turbo diesel mes genoux ! -, et accompagné d'une superbe blonde aux pare-chocs resplendissants, vous filez à toute allure, tellement vite que j'ai terminé le jeu du

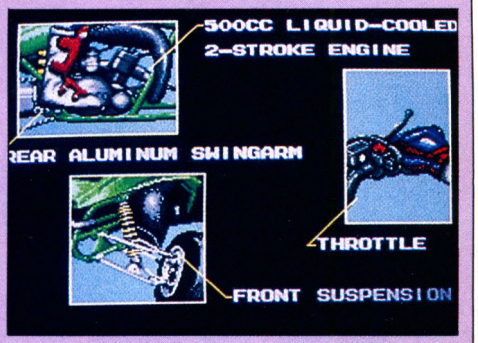


devrez batailler dur face à votre unique adversaire. On a le choix entre quatre machines, chacune arborant des caractéristiques différentes (en matière de vitesses automatiques, d'accélération, de stabilité etc.).

Pour gagner, il suffit d'arriver premier et tous les coups sont permis... Moi j'ai tout compris, dès que mon adversaire s'approche trop près de mes arrières et fait mine de vouloir me dépasser, je l'attends au virage suivant. Et là je lui fais un petit signe amical (bras d'honneur par exemple) puis l'envoie valdinguer dans le décor, qui se révèle malheureusement sans grande originalité...

Il faudra se battre jusqu'au bout - le moindre écart et vous sortirez de la piste en tête-à-queue ou en effectuant un festival de tonneaux. Avec un peu d'expérience et un bon dosage de l'accélération (fiez-vous aux intelligibles pétarades de votre engin) et des freins, la victoire vous sera acquise au bout de la piste.

Quant à l'écran, divisé en deux parties (l'une au-dessus l'autre) il permet de situer facilement la position de votre concurrent direct. Un dernier conseil : il se peut que pendant la course vous rattrapiez des attardés...



Soit vous la jouez cool et patientez jusqu'à la prochaine ligne droite ; soit vous utilisez la manière forte, c'est-à-dire l'expulsion en bonne et due forme du minable et traînailleur escargot...

A vous de choisir, et surtout décrottez bien vos bottes après la course !

Cartouche Namcot pour la Sega Mega Drive.

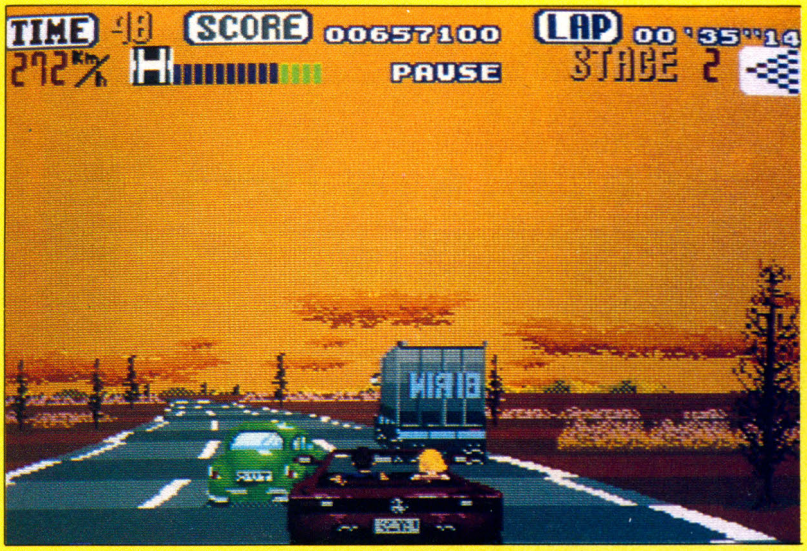
Franck M.

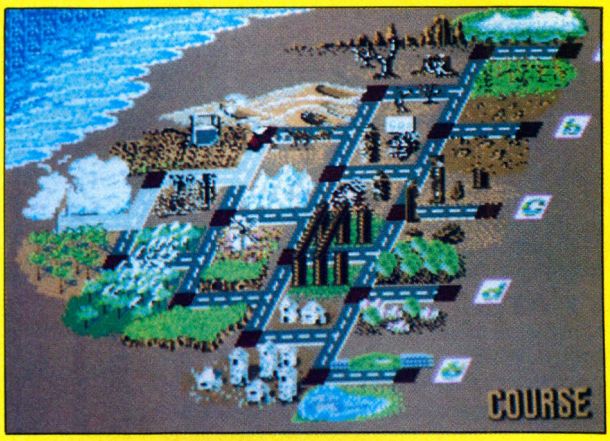
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

premier coup...

Sachez que je suis un mordu des courses de voitures, motos, et autres baignoires à roulettes, alors finir un jeu en 5 minutes et 23 secondes je trouve ça un peu dur pour le petit jeunot qui s'achète la cartouche ! Heureusement, la musique est bonne, et la tarte sera bonne, épluchez bien vos pommes, pommes, pommes, quand la musique est bonne ! Bon après ce bref intermède musical pour souligner une très bonne qualité de son, revenons au jeu afin de préciser que la finition des graphismes se révèle médiocre (exemple : une voiture vous précède et s'apprête à doubler un camion mais par un curieux hasard elle traversera le poids lourd comme si c'était le fantôme de votre grand-mère), de plus ils se suivent et se ressemblent et s"assemblent...

Tout ça ne plaira qu'aux inconditionnels d'*Out Run* - enfin moi ce que





INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

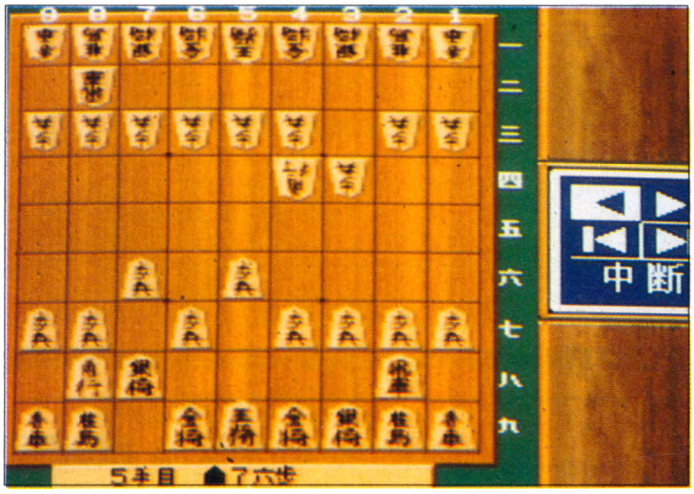
j'en dis... C'est vous qui voyez ! Car combien confondent révolte et humeur, filiation et inflorescence du sentiment ! Mais aussitôt que la vérité trouve un ennemi à sa taille, elle dépose l'armure de l'ubiquité et se bat avec les ressources mêmes de sa condition. Elle est indicible à la sensation de cette profondeur qui se volatilise en se concrétisant. Sans charre, René !

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive.

Franck M.

KAZURO MORITA SHOGI

Shôgi devant ! Les méandres de la subtilité asiatique à la portée des encéphales indo-européens.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Si l'Européen et plus généralement le Terrien disposent du jeu d'échecs pour entretenir leurs neurones, les Asiatiques - et plus particulièrement les Japonais - peuvent exercer, eux, leur comprenette sur le shôgi, jeu de réflexion et de stratégie guerrière.

Beaucoup plus sobre que les échecs, les pièces en sont géométriques et de forme unique (à cinq côtés). Chacune d'entre elles est gravée d'un idéogramme japonais - ou plutôt chinois : de toute manière, vous vous en foutez ! Sa finalité : mettre le roi (O) en échec. N'allez pas pour autant en conclure que le shôgi est issu du jeu d'échecs, et inversement...

Le plateau de jeu se compose de 9 x 9 cases et chaque joueur détient au départ onze pièces maîtresses (dont le roi) et 9 pions (ou FU - prononcez Foû). Si j'énumère le tout, cela donne de gauche à droite et de bas en haut : Tô, Key, Gîn, Kîn, O, Kîn, Gîn, Key, Tô, Haku, Ki et neuf fois Fu. Les pièces ont un déplacement qui leur est propre et ressemble parfois à celui de certaines des échecs : le Ki se meut comme la Tour, le Haku comme le Fou et O comme le Roi.

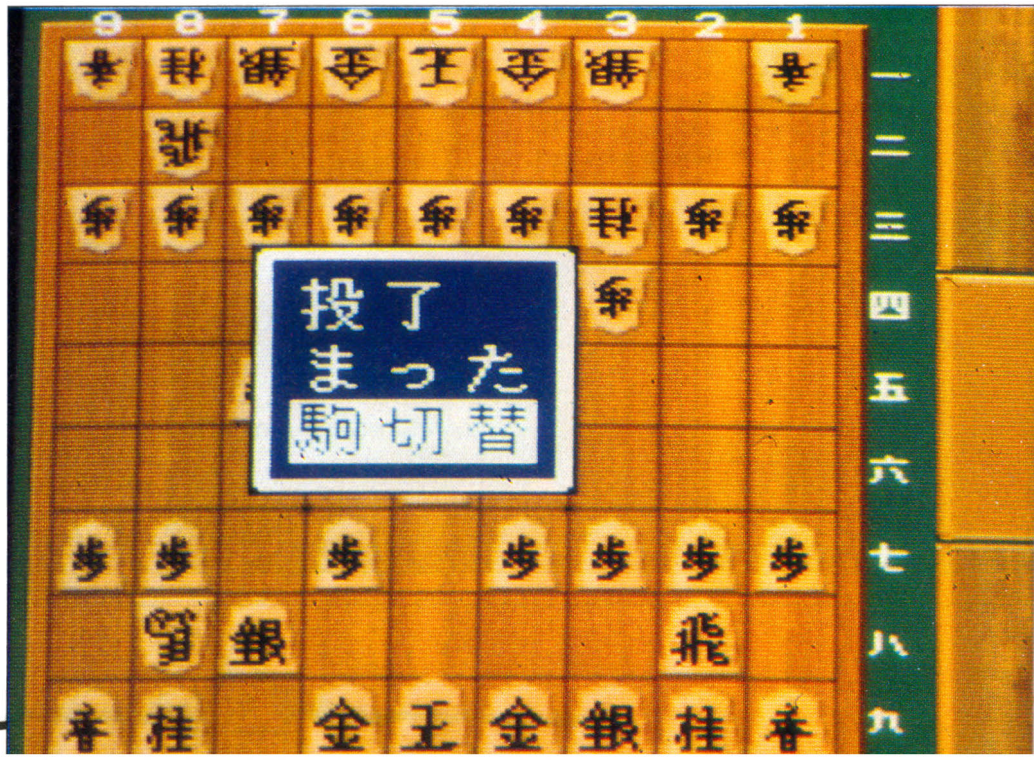
Dans le soft, chaque mouvement effectué par le joueur est commenté par une digitalisation vocale indiquant la nouvelle position de la pièce et son nom. C'est du sérieux et ça n'a rien à voir avec le *Morita Shôgi* PC, qui sortira sur Nec (voir photos du numéro précédent). De fait, tout se trouve réuni pour plaire aux amateurs et aux professionnels (niveaux de difficulté) : possibilité de jouer en temps libre ou limité et pour les as des as, chaque coup en moins de 18 secondes. Un autre mode permet également de se placer dans une situation au choix (fin de partie, par exemple, pour conclure plus rapidement ou de demander à l'ordinateur comment infliger un échec et mat au pauvre O).

Kazuro Morita Shôgi se révèle un jeu infiniment complexe, quand on sait que si une pièce débouche dans le camp adverse, son déplacement peut s'en trouver modifié. De plus, si vous avez raflé des pièces à l'adversaire, vous avez l'opportunité, au moment où c'est à vous d'opérer, de les utiliser en les disposant sur le plateau à l'endroit désiré. Le rascal d'en face, qui vous met des bâtons dans les roues, ayant les mêmes atouts, à vous de garder un œil (et le bon !) sur les pièces qu'il vous a prises, et d'anticiper les cheminements de sa pensée. Vachement balaise...

Vraiment, une simulation parfaite - et pour tous !

Cartouche Seta (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la Super Famicom.

Z. Big



VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

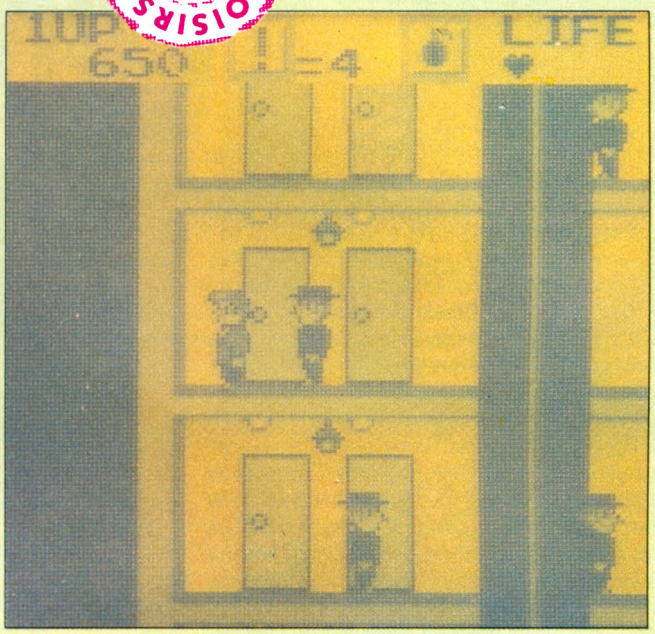
ELEVATOR ACTION

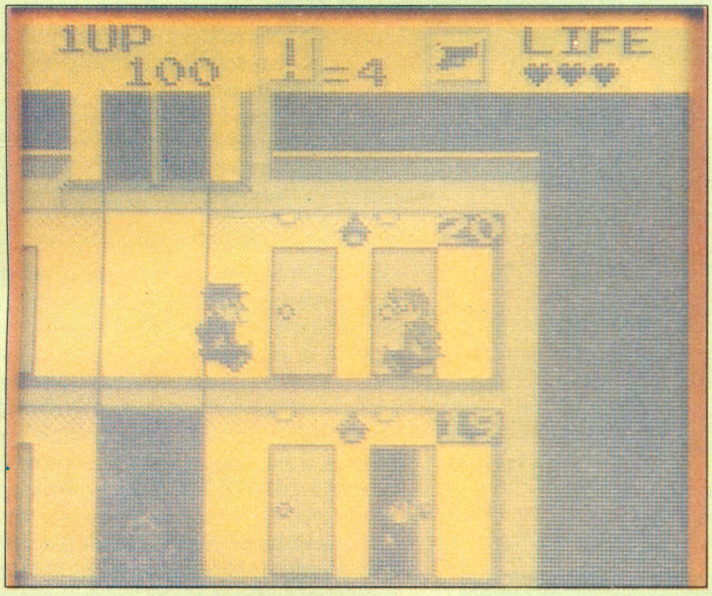
Tout se passe ici dans des "elevators" - c'est-à-dire les ascenseurs d'un grand building.
Armé d'un pistolet, vous devrez allègrement vous débarrasser de tous les mafiosi - des Ritals bien entendu - qui infestent l'immeuble de verre. Dès vos premiers pas, des gangsters à la mine patibulaire, vont balancer la purée et vous arroser frénétiquement de balles. Des canailles de ce genre, ce n'est pas ça qui manque : ils se dissimulent dans tous les recoins possibles et imaginables...

A peine en avez-vous tué un qu'il en surgit un autre comme par miracle (si l'on peut dire - car vous vivez un véritable cauchemar !).

En entrant dans certaines pièces marquées d'un point d'interrogation, vous pourrez vous procurer de nouvelles armes (fusils à pompe, pistolets-mitrailleurs, grenades etc.), et de petits cœurs - pas ceux de Belin, bande de patates ! - qui vous rechargeront en énergie.

Pour passer au niveau suivant, il sera nécessaire d'ouvrir toutes les portes arborant un point d'exclamation, cette-fois-ci, afin de s'échapper au plus vite du bâtiment.





INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Sur le plan de la réalisation, *Elevator Action* jouit d'une bonne maniabilité (le petit personnage répond magnifiquement à toutes les sollicitations du joueur). Cependant, le scénario demeure par trop répétitif et les décors se révèlent ternes et peu variés...

Ça risque de vous défriser au bout de quelques parties !

Cartouche Taito (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

L.S.

BATTLE CITY

Encore et toujours un jeu prise de tête... Y en a sacrément marre de ces navets sortis de je ne sais quelle décharge publique (celle de la planète Nova peut-être...).
Ça vous donne la nausée dès la première image, *Battle City* - laid, inutile et sartrien. Ça ferait fuir à toutes jambes les plus téméraires...

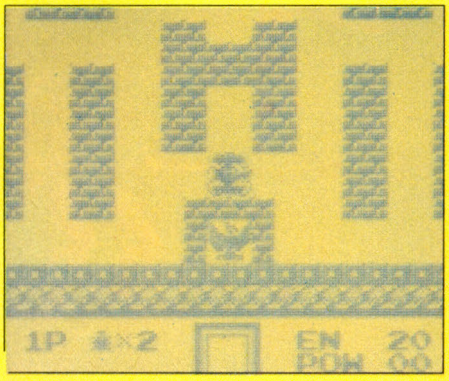
Car placer un tank, genre blindé de la guerre du Golfe, en plein milieu d'un labyrinthe constitué de murs de briques et caser ensuite une base militaire aux alentours ne relève guère du pari pascalien. Le principe, de plus, est d'une simplicité trisomique : il faut protéger coûte que coûte votre Q.G. contre les chars rivaux. Ces derniers se classent par catégories, allant du plus petit au plus ravageur.

N'essayez pas de les attaquer de front : ils sont sans pitié. Attendez plutôt le bon moment pour les avoir sur le côté ou par l'arrière. De toute façon, ne vous inquiétez pas, des bonus apparaissent de temps en temps et de manière complètement aléatoire pour vous tirer d'affaire. A part cela - rien d'attrayant !

Monotonie complète de l'ambiance et des séquences d'action; rien que des foultitudes maniaques de panzers à canarder... Alors finissez cette daube au cocktail Molotov, au Panzerfaust ou à la bombe atomique...

Cartouche Nova Pour la console portable Game Boy. **L.S.**

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●



BURNING FIGHT

Apres le superbe *Ninja Combat* et le moins bon *Sengoku* (hélas !) testé dans le dernier numéro, nous sommmes particulièrement heureux de vous présenter *Burning Fight*.
Evidemment, ça sonne un peu comme *Final Fight*. Mais qui dit combat dit Capcom. Et rappelons que le précurseur dans ce domaine, c'est le géant japonais. On peut même affirmer que la première réalisation à honorer ce type de soft n'était autre que le superbe *Street Fighter*. Tout cela soit dit en passant...

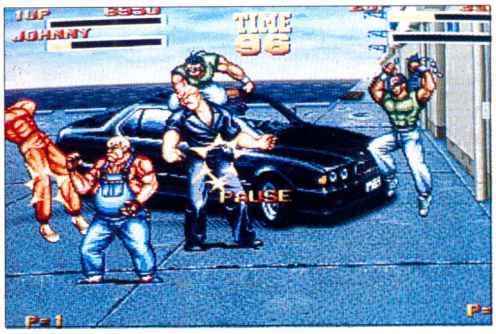
Et contrairement à *Final Fight*, *Burning Fight* se révèle dépourvu de scénario. Rien - pas même une once d'intro, histoire de vous mettre dans le bain. On aurait pu compter sur la vengeance de deux frères après le kidnapping de leur jeune sœur, ou bien sur un réglement de comptes entre deux bandes rivales, voire sur le retour des aînés de la famille après une longue absence, reviendus prendre possession de leurs biens (ouf !). Enfin, pratiquement n'importe quoi aurait pu faire l'affaire... Eh bien non ! L'éditeur et les concepteurs ont décidé de laisser libre cours à votre imagination et de vous condamner à la posture méditative du *Penseur* de Rodin.

Il n'y a pas que les droits de l'Homme, il y a aussi le devoir de violence.

Mais de toute façon, vaille que vaille et coûte que coûte, c'est à la force des poings et des pieds qu'il faudra vous frayer un chemin de sang au cœur d'un pandémonium de brutes agressives. Faites-leur la leçon : salto, fouetté, chassé, kick-boxing et pluie de coups en tout genre ne seront pas de trop, surtout que les malfaisants n'hésiteront pas à employer bouteilles, couteaux et revolvers ainsi qu'une flopée d'engins (motos, élévateurs etc.) pour vous faire la peau... Caisse tu fais sous le pieu, Momo ?

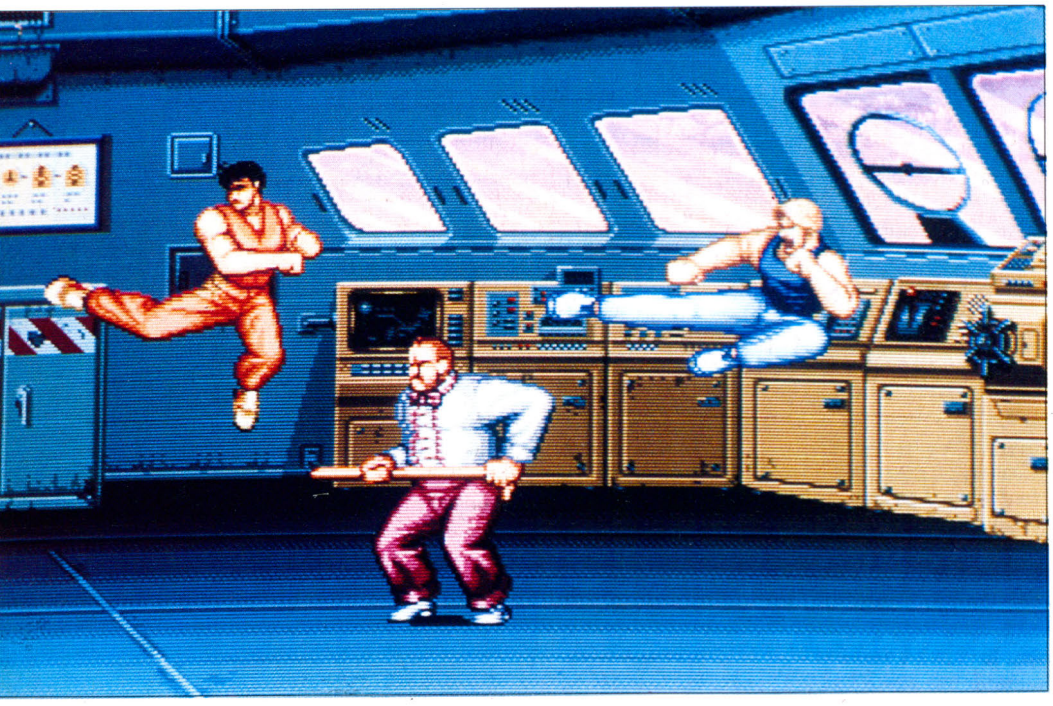
Quand on vous disait qu'il n'y avait pas du tout de scénario, on vous charriait un peu... En fait nos deux fringants athlètes doivent aller casser la gueule (pour un motif inconnu) à un multimilliardaire planqué dans son yacht - qui lui sert davantage de forteresse que d'attrape-gonzesse. Et comme dans tout bon beat'em up qui se respecte, vous ne serez pas trop de deux pour affronter l'un des sept sous-fifres qui s'imagine pouvoir vous liquider à lui tout seul...

Côté réalisation rien à redire, les animations apparaissent parfaites ou presque (il arrive pourtant parfois que certains mouvements des joueurs soient un peu saccadés). En revanche, l'environnement musical



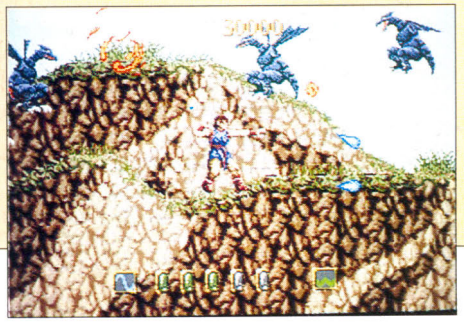
TOP MICRO NEWS

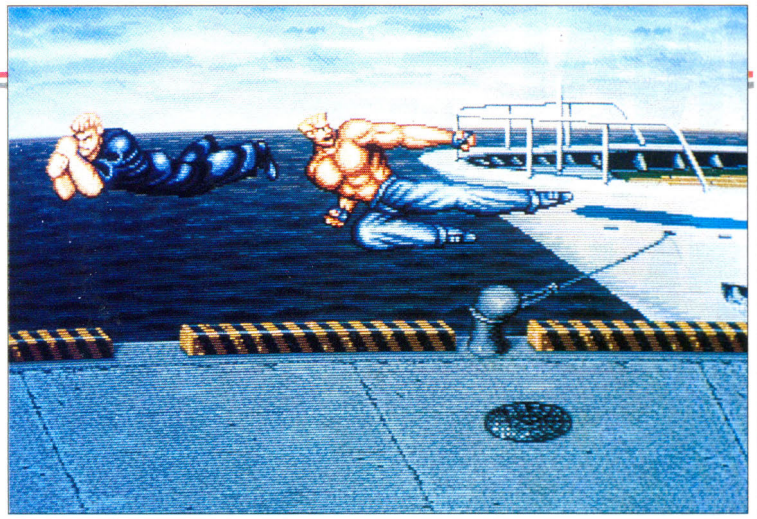
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●



JEWEL MASTER

Oups ! Nous sommes une fois de plus dans la panade : le Mal a encore frappé et dans un monde qui sans cela goûtait depuis des siècles une idyllique sérénité.
Cette contrée était un bastion de la magie des bagues. "Aujourd'hui, il ne reste plus que vous, allez et battez-vous contre la fatalité !" Ah qu'on y va ! *Jewel Master* se présente comme un jeu de plateforme, un peu dans la même optique que celle de la partie arcade d'*Actraiser* sur SFC. Au vu de la starting demo, on s'attendait à un jeu graphiquement splendide. Malheureusement, à l'expérience, une certaine déception s'installe. Mais à la conclusion, on incline à rehausser le niveau d'appréciation de notre sensibilité. En effet, si le sprite représentant le guerrier farouche que vous manipulez d'une main plus ou moins experte, se révèle crade à chier (disons-le

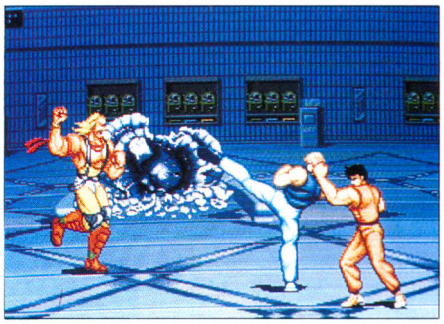




manque un peu de pêche. Malgré tout, ça ressortit quand même à la qualité des jeux d'arcade, avec tous les avantages que ça implique.

A ne pas manquer si vous ne courez pas après le long terme !

Cartouche SNK (vue et disponible chez Euro Loisirs; tél. : 45.49.19.39) pour la console NEO-GEO. S.A.



sans barguigner), le reste (les graphismes des décors) fait dans le supportable de bon aloi - surtout si on ne tient pas compte de ceux du premier stage -, franchement nuls à pisser. Et la musique tambourine mélodieusement.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Venons-en à l'armement, très comme il faut. Au départ, vous possédez deux bagues qui ont chacune un pouvoir particulier : une pour le speed et l'autre pour les flammes (boules de feu). Elles vous ont été offertes par un aïeul vieux comme une vachel, gardien du monde magique des bagues ensorcelées. Il vous a d'ailleurs mis en garde : tous les autres bijoux ont été volés et dispersés au long du parcours que vous allez accomplir. En tout 10 bagues à retrouver que vous saurez utiliser grâce à votre savoir et à la magie qu'elles dégagent... Comment ? O question fratricide !

Bon, que j'vous explique... Vous détenez quatre types de bagues : celles du Feu, celles du Vent, de l'Eau et de la Terre. Douze divisé par quatre, reste 3. Chaque type comporte trois bagues qui forment à l'unisson les trois niveaux d'une force magique. Exemple : imaginons que vous possédiez la première bague de type Feu - vous disposerez alors d'un tir lâchant des boules de feu. Avec la deuxième, ledit tir croîtra en puissance etc. C'est magique !

Enfin, chaque main peut porter deux bagues. Vous pourrez donc rassembler différents anneaux qui vous donneront différents pouvoirs... C'est bon ! Sachez en définitive que vous aurez, à chaque fin de stage, un monstre à combattre. Cinq stages et cinq boss ! A vous de jouer...

Cartouche Sega (vue et disponible chez Euro Loisirs; tél. : 45.49.19.39) pour la console Mega Drive japonaise.

Z.Big

VENTE AU MAGASIN
EURO-LOISIRS
20, rue Littré 75006 PARIS
Métro : Montparnasse
45.49.19.39
Ouvert du Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15 H à 20 H
Pour vos échanges, nous consulter

SUPER FAMICOM DISPONIBLE
AVEC 2 MANETTES - CABLE PERITEL - BLOC ADAPTATEUR CORRECTEUR DE COULEUR INTEGRE

JEUX GAME BOY
de 225 F à 245 F
AERO STAR
CASTELVANIA 2
DRAGON'S LAIR (réédition)
HATRIS
R TYPE (réédition)
ROCKMAN WORLD
F1 RACE (réédition)
NEMESIS 2 DUCKTAILS (réédition)
BOMBER KING II
TECNO BALL
KNIGHT QUEST
WINNER'S HORSE
KONAMIC GOLF
SUMO FIGHTER
LUCKY MONKEY
RAITHUNDER
FINAL REVERS
ASMIC WORLD II
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEC
de 299 F à 479 F
HIT THE ICE
FINAL SOLDIER
RACING SPIRIT
WORLD JOCKEY
SKWEEK
POWER GATE
MAGICAL CHASE
1941 (super grafx.)
FIRE PRO WRESTLING
SAINT DRAGON
HATRIS
CUSTOM CD
MOTO ROADER II
SPLASH LAKE etc... CD
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEO GEO
PRIX NOUS CONSULTER
ASO II
GHOST PILOTS
KING OF THE MONSTER
RAGUY
SENGOKU
BURNING FIGHT
JOE LEGEND
QUIZ

JEUX GAME GEAR
de 245 F à 295 F
MAPPY
GOLBY
HALLEY WARS
FENCE OF BERLIN
RASTAN SAGA
MAGICAL TARUROUT
MAGICAL PUZZLE
FANTASY ZONE
WAGYAN LAND
GRIFFIN
WIDE GEAR (loupe)
OUT RUN
ETERNAL LEGEND
PAT & PATTER (golf) etc...
MICKEY MOUSE
SHINOBI

JEUX MEGA DRIVE
de 349 F à 479 F
FIRE MUSTANG
ZERO WING
ARCUS ODYSSEY
MARVEL LAND
MERCS (COMMANDO II)
SONIC THE HEDGEHOG
ALIEN STORM
RAIDEN
WRESTLE WAR
EL VIENTO
OUT RUN
THUNDER FOX
GOMOLA
BASE BALL 91
DINO LAND
MEGA TRACKS
JEWEL MASTER
DEVIL CRUSH
Y'S III
etc...
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX SUPER FAMICOM
de 495 F à 670 F
GHOULTS AND GHOSTS
PRO SOCCER
JERRY BOY
Y'S III
DRAKKEN
ULTRA BASEBALL
DARIUS TWIN
AUGUSTA GOLF
SIM CITY
FINAL FIGHT
F ZERO
SUPER MARIO
ACTRAISER
PILOT WINGS
AERA 88
SUPER R TYPE
SUPER PROFESSIONNAL BASEBALL
GOEMON
FINAL FANTASY IV
GAMBA LEAGUE
DODGE BALL
GUNDAM F 91
SUPER TENNIS
HYPERZONE
JOYSTICK ASC 2 PAD
JB KING
PROMOS NOUS CONSULTER
POPULOUS
GRADIUS III
SD GREAT BATTLE
BIG RUN
BOMBUZAL

BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT CHÉQUE ☐ MANDAT ☐

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à:
IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél: 49.39.05.72
(du lundi au vendredi)
*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

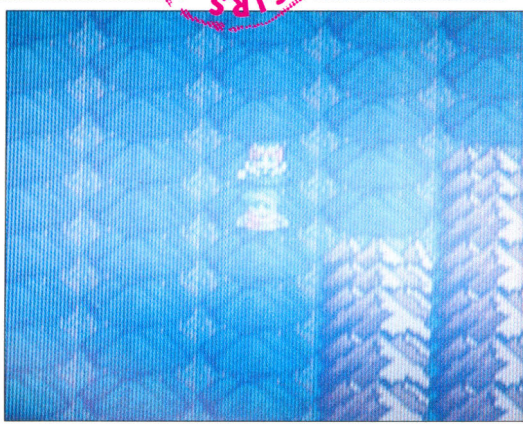
NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel ..... + 28,00F
Console ..... + 80,00F
TOTAL A PAYER:

ETERNAL LEGEND

VIDEOS EUROLOISIRS I.D.E



Fans des jeux de rôle/action, sautez au plafond sans lésiner sur la détente ! Si certaines créations ne cartonnent pas des masses sur Game Gear, il existe tout de même des éditeurs - comme Seta - pour relever le niveau.

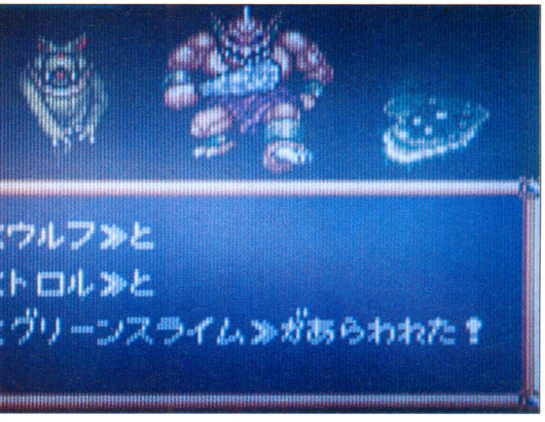
Pourquoi faudrait-il d'ailleurs acheter des puits quand on peut avoir pour le même prix le ciel et l'eau ?

Le créateur de *Gdleen* assure décidément un max... L'histoire importe peu, mais vaut son pesant d'atmosphère mythique. Vous cuirez dans l'armure d'un chevalier qui, à la suite d'événements tumultueux, va être amené à traverser le monde de l'Eternelle Légende. Son but : retrouver le Millenium. A vous la prouesse !

Assez simple d'utilisation et fort compréhensible, le jeu comporte deux phases. Dans la première, une phase de rôle, vous vous retrouvez au cœur d'une agglomération où il va falloir fouiller consciencieusement maisons, échoppes et étables. Et ainsi que le souhaite le dieu vénal des consoles, l'argent s'obtiendra par l'abattage systématique des monstres (au cours de la phase de rôle/action - la deuxième - qui se déroule évidemment en dehors des zones peuplées). Notez en passant que ces défavorisés de la nature sont plutôt beaux graphiquement et très divers - un bon point !

A glaner, bien sûr, des armes de qualité et d'indispen-

"Quand cela, puits de l'éternité ! joyeux et effrayant abîme de midi ! Quand absorberas-tu mon âme en toi ?"



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

OUT RUN

Quoi de plus normal que de voir réapparaître pour la console Game Gear un jeu universellement connu du public consoliste ? Adapté de l'arcade sur la Mega Drive puis sur la Nec, voici qu'*Out Run* surgit sur la portable Sega.

Moins bien réussie que les précédentes, cette version exploite néanmoins parfaitement les capacités de la machine. L'ambiance estivale se trouve torridement préservée et des innovations appréciables font leur apparition : un mode 2 players (faudra se connecter à une autre bécane via la prise externe) et un mode 1 player contre l'ordinateur. Vous y jouerez simultanément donc sur le parcours de votre choix et vrombirez de toutes vos structures pour arriver avant votre adversaire (pas con, hein ?). Un petit hic cependant : la vitesse maximale étant de 293 km/heure, comment se fait-il que lorsque votre concurrent direct se livre à un dépassement, il aille à 393 km/heure ? "- Eh Ducon, c'est pour pouvoir rattraper l'autre voiture !" me cria soudain une voix dans l'immensité du vide intergalactique... Merci Sylvain !

sables médicaments, destinés à regonfler le taux de votre numération globulaire. Des compagnons de fortune s'adjoindront à vous, qui vous prêteront main-forte et les ressources de leur intelligence.

Mais attention, votre réussite dans *Eternal Legend* ne se bâtira pas en un jour - ne péchez donc pas par la précipitation, sauvegardez plutôt et progressez à pas mesurés. Et quand est venu le moment du combat, n'hésitez pas à vous servir des objets, à employer magie et potions. A discuter et rediscuter avec tous les habitants, à faire des échanges au sein de votre mauvaise troupe - afin de vous alléger de l'inutile... Ne tardez pas trop tout de même à trouver les caves secrètes, qui renferment des trésors et recèlent peut-être une essentielle clef ouvrant la "Voie" !

Rythmé par des musiques très diverses et véhiculant un intérêt ludique fabuleux - normal pour un jeu qui porte un tel titre -, malgré la barrière de la langue nippone, cette création de Seta comblera ceux qui aiment à se lancer dans des aventures interminables et pleines de rebondissements.

Cartouche Seta (vue et disponible chez Euro Loisirs) pour la console portable Game Gear.

Z.Big

Serait-il possible de conserver cette supervitesse en permanence ? A vous de trouver le code magique (s'il y en a un).

Tout serait convenable dans cette mouture d'*Out Run* si une aveuglante lumière ne brillait au fin fond de l'écran pendant la totalité du jeu et ne gâchait le plaisir visuel. On a beau essayer de régler l'intensité de cette lueur - rien n'y fait !

Ne satisfera que les accros de la chose...

Cartouche Sega pour la console portable Game Gear.

Z.Big

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

POWER LEAGUE 4

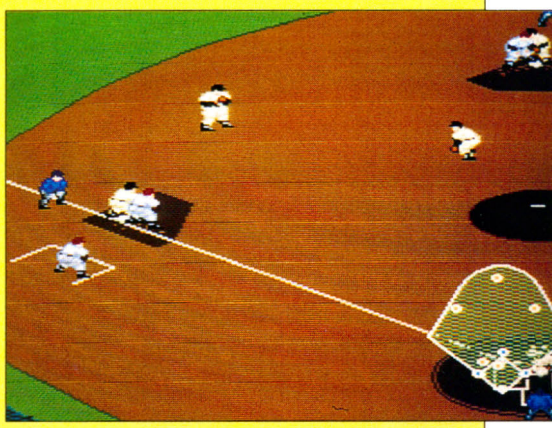
Et de quatre ! Encore et toujours du base-ball - c'est presque obsessionnel chez les Japonais. Grâce à eux, on va finir par connaître les règles de ce damné sport sur le bout des doigts...

On retrouve dans cette quatrième mouture les mêmes options que dans la version précédente : le mode "open", qui permet de livrer quelques matchs amicaux ; le "pennant", qui vous fera participer au championnat nippon - et enfin le fin du fin, le "all stars", qui répartit les meilleurs joueurs en deux équipes rivales. Quel que soit le mode choisi, vous aurez, avant de vous lancer dans le bain, à sélectionner le nombre de participants (de 1 à 4) et l'équipe dont vous voulez défendre les couleurs. Les teams de gauche (Litons ou Gjans) se révèlent les plus balaises...

Il existe 6 stades au lieu de trois auparavant (on peut s'y défouler jour et nuit). Si tout ça ne vous suffit pas, appuyez donc sur Select puis sur Run sans relâcher la pression, et vous obtiendrez un septième terrain - le "base island".

Comme d'habitude, la partie commence avec le batteur vu de dos, face au lanceur. Graphismes et bruitages semblent n'avoir pas changé, pourtant de subtiles différences - allant vers une plus grande perfection - sont à signaler : actualisation des caractéristiques des joueurs, meilleure animation des batteurs et des pitchers (lanceurs), et une bande sonore moins criarde ! En somme, plus qu'un *Power League 4*, un *Power League 3* "extended"...

Ne croyez pas pour autant que les Nihonjins (les Japonais) soient à court d'idées. Les best-sellers sont toujours exploités au maximum - remember *Valis 4*, *PC Kid 2*, *F1 Circus 91* ! Mais dans la poésie consoliste, pognon rime bizarrement avec suite...



Cartouche Hudson Soft (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Nec. L.S.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●

HANATA KADAKA

In the Paradise Show

Un gallinacé au paradis ! Ça promet... Les petites poulettes vont se marrer et les busards trembler.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Les shoot'em up de qualité font fureur. Pas étonnant que des millions de yens y soient investis... *Hanata Kadaka* n'échappe pas à cette règle : Taito a conçu là un jeu de tir très rigolo !

Des morceaux de parchemin ont été dérobés par une vilaine crapule et pour pouvoir les récupérer, on a fait appel à une espèce de volatile au nez rouge. Prenant son courage à deux mains et ambulant tambour battant, notre "poulet" devra raser tout le terrain, peuplé de créatures vraiment mignonnes. Certaines, quand elles sont abattues, laissent échapper diverses options (bombes, statuettes magiques, vitesse) profitables à vos menées.

Mais la partie n'est pas gagnée d'avance car plus on avance, plus les monstres se révèlent redoutables et entreprenants. Parfois, notre oiseau se confrontera à d'impitoyables ninjas qui lui balancent des shurikens à tire-larigot ou encore à des dragons de feu qui n'hésiteront pas à le transformer en bloc de charbon !

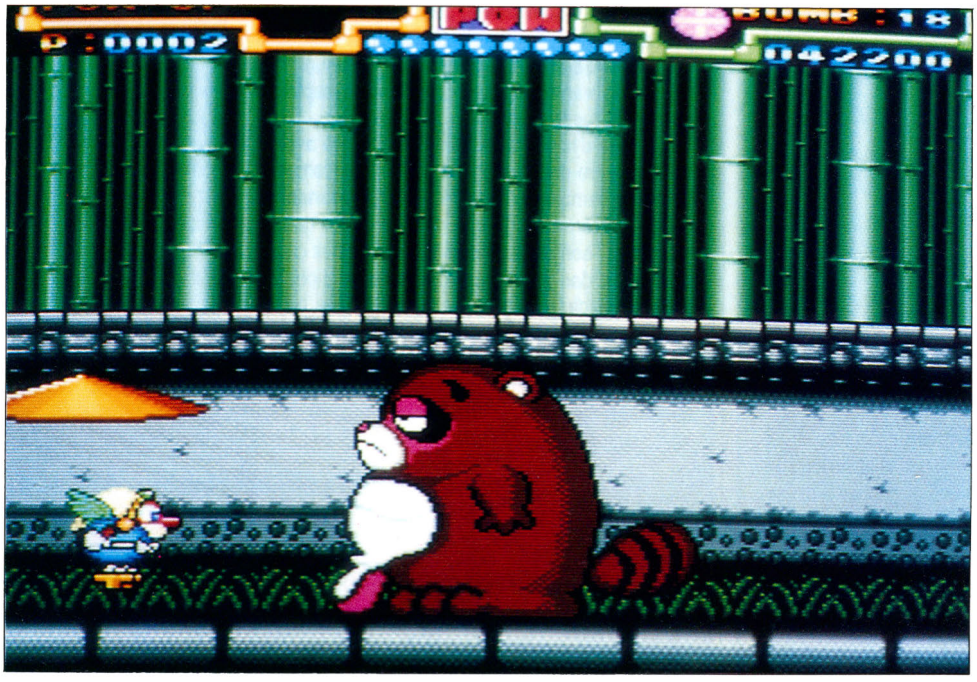
A de certains moments, il sera même propulsé dans un monde parallèle complètement loufoque, dont il faudra trouver la sortie, très bien cachée... Quant aux méchants de fin, aucune difficulté, quelques coups de bec bien distribués dans la tronche suffiront à les déboulonner. Fastoche...

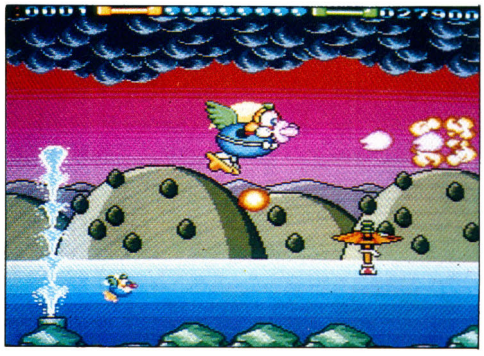
Une fois encore, les programmeurs de Taito ont fait preuve de génie dans la réalisation de ce jeu vraiment désopilant. De petits signes sympas, des objets d'une tonalité humoristique détendent à tout instant l'atmosphère des scènes de carnage. De plus, entre chaque étape, des animations comiques soutiennent le rythme de la partie, ce qui fournit un vrai plus à *Hanata Kadaka* en regard d'autres softs supercraignos.

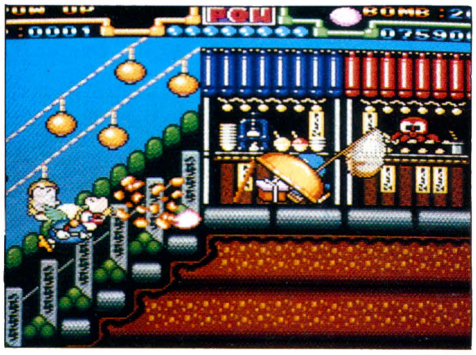
Graphiquement flashant et musicalement allègre, il flattera la rate des fans en mal de gloussements...

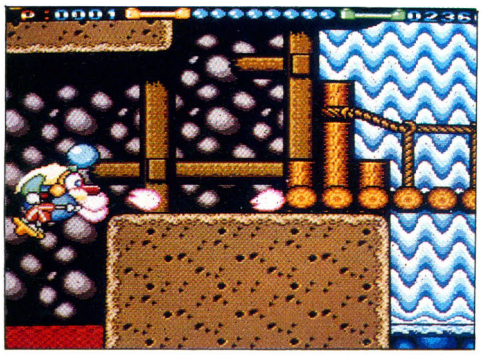
Cartouche Taito (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nec.

L.S.









FATAL LABYRINTH

CONSOLES

Pas prudent de jouer les gogols avec les goules... Vigilance !

A la nuit tombée, les goules ont emporté la Coupe Sacrée, source de lumière. Le monde se retrouve alors plongé dans l'obscurité et Dragonia - le château des Ténèbres - sort de son sommeil millénaire : Seul le vaillant Trykaar (vous) se présente pour remettre de l'ordre dans tout ça. Armé seulement d'un couteau suisse, vous pénétrez dans le labyrinthe où vous affronterez des goules bien entendu, mais aussi de petits dragons, de maudits volatiles etc. Après que vous aurez ramassé des armes plus destructrices (comme une épée, une lance, un shuriken, un arc et une hache, des armures) mais aussi des vivres, des parchemins et autres potions magiques, les adversaires seront un peu plus tendres à transpercer. Toutefois, choisissez bien votre arme, sa nature particulière peut se révéler déterminante lors de certains combats.

Plus vous avancez et plus le dédale se découvre sous vos pas... Vous augmentez également le niveau d'énergie, votre capacité à attaquer et à vous défendre ainsi que les stocks de nourriture (attention, ne vous goinfrez pas trop, vous auriez quelques difficultés dans les déplacements !). Prendre la fuite devant un adversaire peut constituer une solution avantageuse tellement vos adversaires ont le meurtre dans leur sang glacé de reptiles - cela permettra en plus de se retaper les niveaux.

Le chemin sera long, mais la lumière est au bout !

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive.

Franck M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

POWER GATE

C'est quoi, ce shoot'em up à dix francs ? Où les programmeurs de Pack-In-Video ont-ils été dénicher une horreur pareille ? comme s'il n'y en avait pas assez de moyens ou de tout simplement médiocres...

A bord d'un F-14 et selon un scrolling horizontal, vous avez pour sempiternelle tâche d'exterminer des malfaisants à gogo. En fin de stage, de gros minables pareillement chiants viendront vous barrer l'accès au niveau suivant. Quelle plaie ! Et les armes spéciales abandonnées par les zingues abattus, et le jupon de ma grand-mère qui sert de parachute, et le cerveau de

Jean-Pierre François qui collabore à l'élaboration du soft, et des poncifs - mais des poncifs !

Une jouabilité quasi inexistante, une difficulté de jeu mal dosée, l'écran ravagé démentiellement par une armada désordonnée de missiles et de tiraillages qui, si vous voulez leur échapper, réclameront des qualités de slalomeur olympique - oulala, courage : fuyons...

Ça relève carrément des films de série B, et parfois, on arrive même à distinguer les pixels des décors, tellement c'est mal goupillé. On se demande alors sur quelle bécane on est en train de jouer...

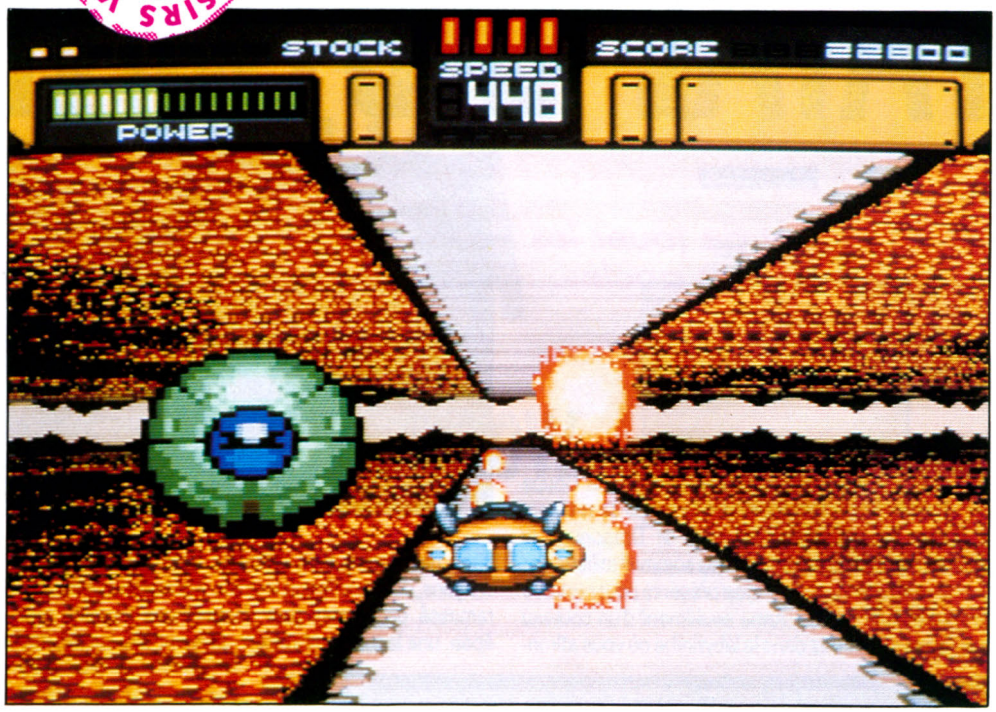
Ouais, la bande sonore se supporte. *Power Gate* aurait été un Top... mais il y a 5 ou 6 balais !

Cartouche Pack-In-Video pour la console Nec.

L.S.

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

HYPER ZONE



Dead Zone, Hyper Zone - *dans la micro comme au cinéma, les zonards sont de sacrés combattants !*

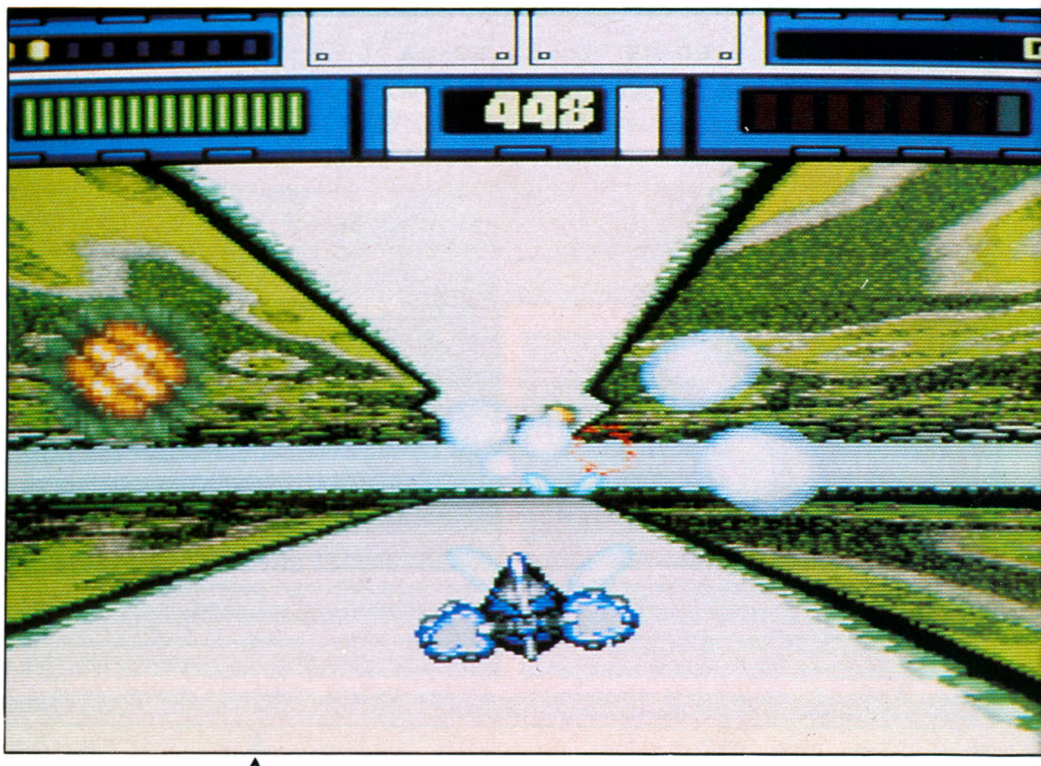
Venus d'outre-galaxie, les sbires de l'empire Xorr sont bien décidés à reprendre le contrôle de votre planète et de sa périphérie... Autrefois déjà le théâtre d'affrontements inexpiables auxquels votre grand-père prit part au mépris de sa sécurité, afin de sauver des millions de vies !

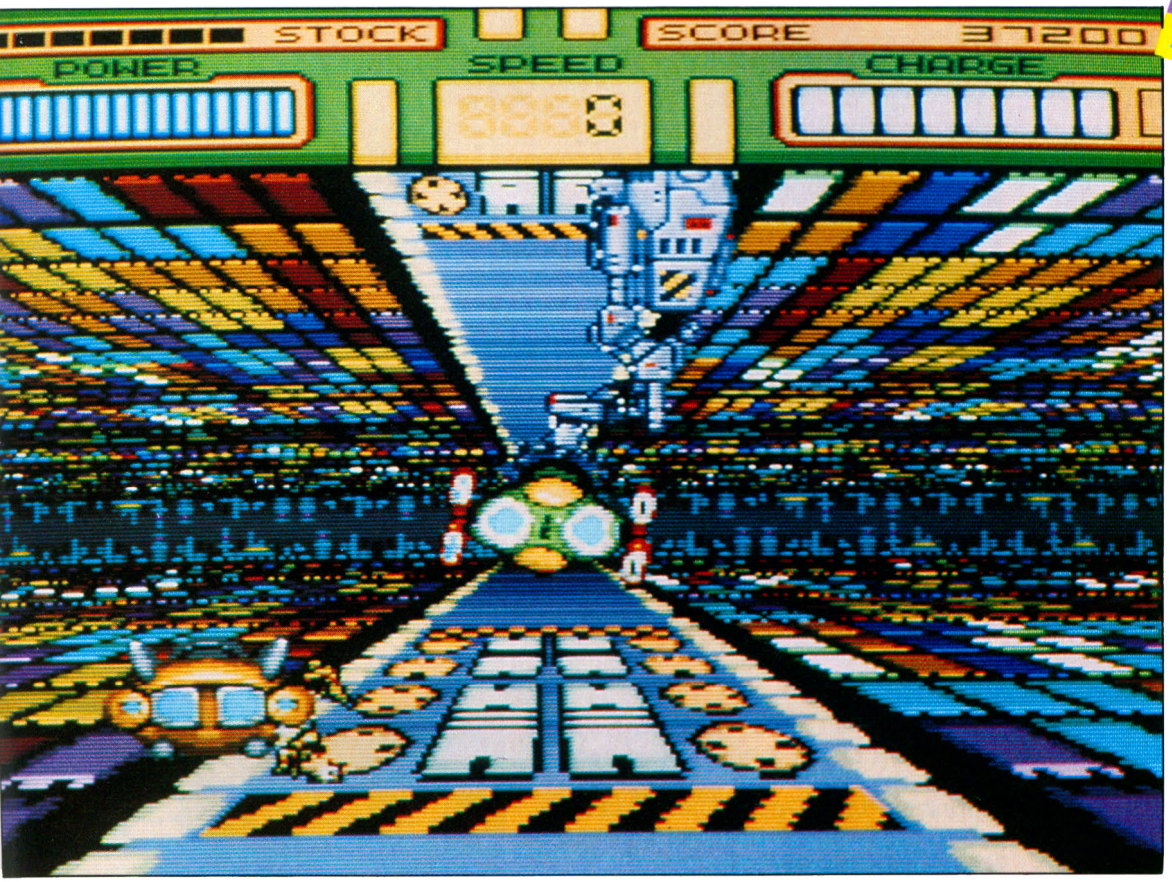
Six autres mondes habités, parties intégrantes du système qui vous abrite, se retrouvent également menacés d'annexion. L'affrontement sera rude car seul le vôtre dispose du potentiel de défense capable de stopper net l'envahisseur. Votre mission consistera donc à protéger vos pénates et les six autres corps planétaires (dont les habitants nagent pour la plupart dans un pacifisme béat...). Voilà un scénario catastrophe digne des pires nanars hollywoodiens ! Mais qui ne nuit en rien à la très belle réalisation d'*Hyper Zone*...

Reprenant les trois fonctions premières de la console, Halken (ex-Hal Laboratory - bien connu des MSXiens) fait merveille en utilisant comme dans *F-Zero* les zooms, les rotations et distorsions. Aux commandes d'un vaisseau, vous évoluez cette fois en pleine 3-D, avec tous les effets que cela implique. Il faut donc que le joueur tienne compte de l'espace dans lequel il effectuera ses déplacements...

Cet aspect du soft augmente considérablement la sensation de profondeur quand on fait mouvement vers le haut ou le bas. On a alors réellement l'impression de se trouver dans un immense couloir... Si vous disposez d'un téléviseur grand format, tout cela sera encore amplifié. Et avec en plus les zooms de sprites, je ne vous dis pas !

Vous pilotez donc un chasseur de type BM-4 et il s'agit de détruire tous les ennemis de rencontre. Facile, mais n'oubliez pas que votre zingue est limité dans ses déplacements : strictement impossible pour lui de sortir de son champ d'action sous peine de désintégration immédiate ! Son rayon d'action : le couloir dans lequel débouchent les adversaires, face à vous... En dessous





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

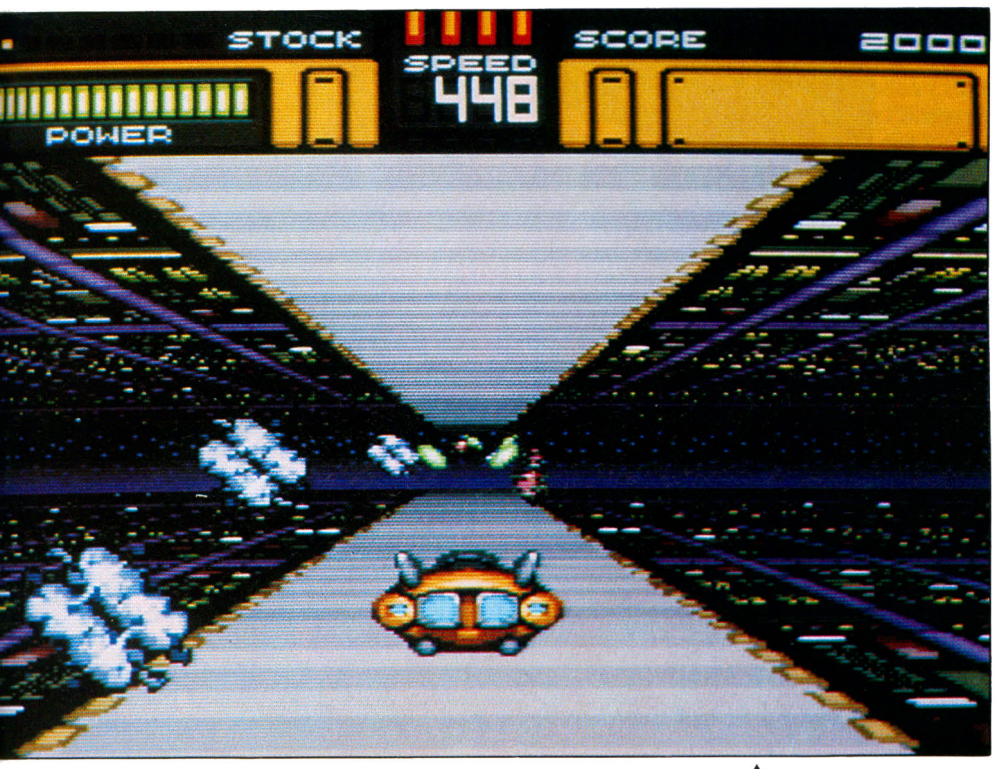
et au-dessus, ça tient du slalom géant de championnat du monde de ski. Autre point important, chaque collision entraîne - comme les tirs ennemis qui font mouche - une baisse de votre potentiel énergétique. Si celui-ci atteint un niveau critique, une sirène se met à hurler sa misère et vous voyez apparaître le message "Red Alert". Il ne faut absolument pas paniquer car il existe des couloirs qui permettent de refaire le plein en énergie. D'ailleurs, dans les premiers niveaux, ils sont automatiquement accessibles - puisque sur la trajectoire. Après, à vous de vous débrouiller !

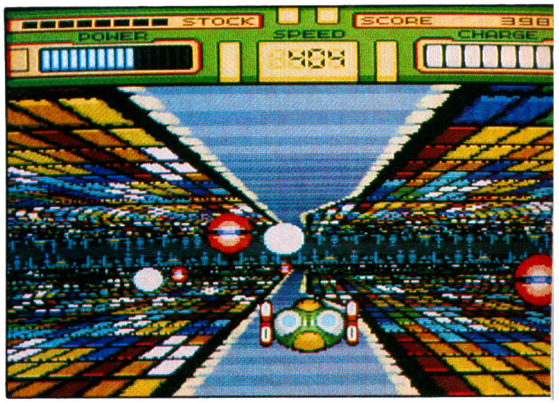
L'ensemble du jeu se divise en sept zones, qui correspondent aux sept planètes du système. A la fin de chacune d'entre elles, vous devrez affronter dans un combat désormais inévitable - mais très court - le boss de fin de niveau. Toutes les deux planètes, un échange standard s'effectuera, qui vous fournira un nouveau modèle de chasseur - plus puissant et surtout plus rapide.

Quant à l'armement, pas de changements notables... Un seul et unique canon qui, tout comme dans *Super R-Type*, peut être chargé à son maximum - d'une grande efficacité quand l'ennemi commence à vous courir sur le haricot. Bien qu'il s'agisse d'un vulgaire shoot'em up, *Hyper Zone* se révèle prenant, surtout si l'on considère la foultitude de paramètres excitants dont il faut tenir compte (atmosphère, vents sidéraux, vitesse de l'adversaire etc.) - prise de tête jouissive garantie ! D'autant que sa difficulté laisse entrevoir une durée de vie à se laisser pousser une barbe de patriarche. Superbe mais un peu répétitif, doté d'effets à se dévisser le cou et musicalement cinématographique, il mérite fascination !

Cartouche Halken (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.



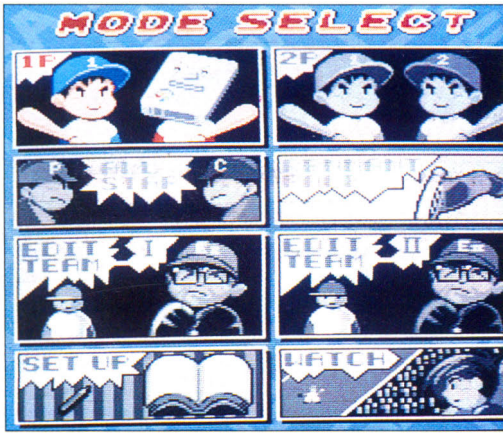


GANBA LEAGUE

Un test à deux voix - on dirait du Claudel ! Il fut ambassadeur au Japon, mais à une époque où le base-ball ne sévissait pas là-bas. Dommage car...

"Wel-wel-welcome to... Gaaaaamba League !" Une superbe digitalisation vocale, accompagnée de la maintenant traditionnelle rotation du stade, vous invite (et plus) à entrer dans le monde palpitant du sport consolien. En effet, cet accueil chaleureux effectué, vous voilà sous l'emprise d'Epic/Sony... à jamais et pour toujours.

Comment échapper à l'hypnose quand on se retrouve devant une simulation comme *Ganba League* - plébiscité meilleur jeu de base-ball sur SFC par la rédaction et un grand nombre de lecteurs. Choix du nombre de joueurs et choix du mode de jeu (player 1 vs player 2, vs computer, mode watch, edit mode ...), choix de l'équipe, du stade, tout y figure. Des paramètres suplémentaires



vous permettent de mieux savourer la partie : par exemple, l'opportunité d'une défense automatique (effectuée par l'ordinateur) ou manuelle, présence du vent ou pas.

Vous pourrez également évoluer dans un stade à ciel ouvert - ou couvert -, ce qui a une certaine influence sur la vitesse des balles (vent) et sur le comportement des compétiteurs (niveau de fatigue et des réflexes). Bien sûr il faut, de ce fait, tenir compte de l'état physique des sportifs et effectuer les changements au bon moment. N'hésitez pas à éponger le front - si, si, on peut le faire - de votre pitcher (lanceur) afin de le soulager de toute tension pertubatrice...

Côté technique, during the game, rien ne fait défaut : frappe rapide, lente, effets de balle... A vous d'en dévier une au dernier instant pour faire striker le batteur. Vous aurez alors peut-être la chance de le voir casser son engin à deux mains (comme sur la NEO-GEO).

Chaque homerun ou fin de partie se ponctue d'une animation sympa, différente selon la situation de jeu. Par exemple, si vous perdez la partie de peu, la démo de fin ne sera pas la même que si vous vous étiez fait latter (au sens propre du terme).

Les musiques, bien dans l'optique "amerlock baseball" se révèlent variées et superbement rythmées. Comment ne pas vous y croire quand vous avez enfin placé

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

un rombier sur une des trois bases, et que les flonflons environnants se mettent à changer (à l'improviste), comme d'ailleurs l'ambiance générée par le public ! Moi qui ait déjà assisté à des matchs de base-ball au Japon, je peux vous assurer que l'atmosphère du soft n'a rien à envier à la réalité.

N'oubliez pas enfin qu'une fois les joueurs installés sur les bases, vous avez le droit - et même le devoir- de les faire avancer pour qu'ils s'élancent avant même que votre batteur ait frappé la balle. Attention tout de même aux réactions très rapides du pitcher, qui seul (mais efficacement) peut contrer vos joueurs.

Toute cette science du jeu accumulée donne une simulation horriblement dévastatrice - nerveusement parlant - et il vous faudra beaucoup de temps avant de percer le mystère technoludique enfoui au plus profond de la cartouche. Y arriverez-vous ? En tout cas aucun sportif en chambre qui se respecte ne pourra se passer de *Ganba League*, même devant un plat de gambas. Décidément un must !

Z.Big

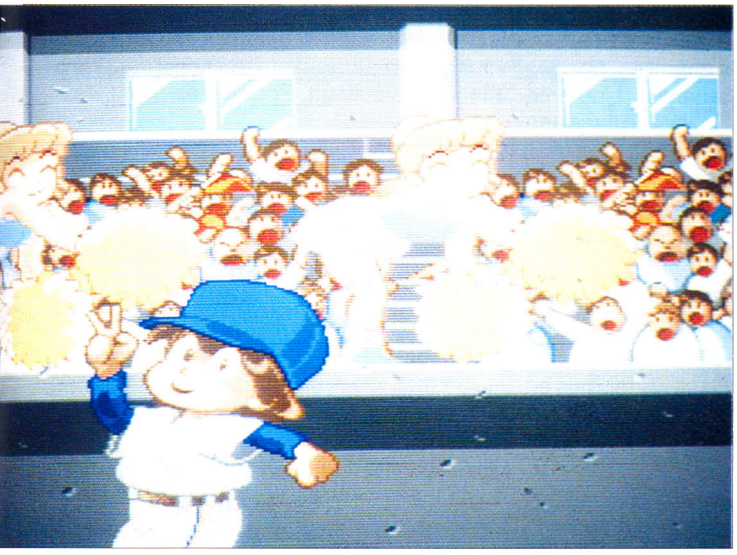
Comme vous l'avez constaté, l'enthousiasme de notre collègue Z. Big n'a d'égal que sa passion pour les grosses crevettes. La dilection fait fi des demi-mesures... Après maintes défaites (et des sévères), le Big et moi-même pûmes enfin apprécier à leur juste mesure les qualités de cette superbe simulation de base-ball. Quatrième du genre à répertorier, *Ganba League* dépasse même *Super Stadium* - la référence jusqu'ici. Appréciation parfaitement objective !

Mais assez pavoisé. Décrit ainsi, on pourrait croire que le tout est d'une effrayante complexité mais rassurez-vous, si l'on excepte les nombreux paramètres dont il faut tenir compte pendant le déroulement d'un match, rien d'incompréhensible ne freinera votre progression, rien n'entravera l'utilisation des fonctions maîtresses . Tout vous apparaîtra d'une simplicité à faire jouir un agent de la circulation, et y a pas besoin de savoir jacter japonais pour tenir en main les options.

Cette réalisation enchantera tous les adeptes de ce sport venu de l'Ouest ; quant à moi, tout guilleret, je vais de ce pas m'en refaire une p'tite, histoire de me dégourdir les doigts...

S.A.

Cartouche Epic/Sony (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.



TOP SECRET

Vous aimez la salade russe, vous ? L'ordure de Kiev et le Scipion qui venait du froid ? Ça m'étonnerait, vous n'encaissez pas plus le samovar que le Bolivar des peuples à disposer d'eux-mêmes...et à emmerder les autres. Y a trop longtemps qu'elles sont mortes, Katia et la belle de Moscou à Ekaterinenbourg... Pour préserver votre tranquillité, jurez vos grands dieux "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux tsars endormis pour mille ans les jeux qui leur redonneront le goût de la vie, et aux cadets de la Garde impériale les anciens numéros - témoins de l'Histoire...

ATARI STE

WRATH OF THE DEMON
(envoyé par Rémi Guérin)

Indications
Dans les phases de combat, essayez de frapper régulièrement, surtout quand il s'agit des créatures les plus coriaces. Les indications écrites qui dictent l'art et la manière d'en découdre ne permettent pas de gagner du premier coup - loin de là ! Elles sont à répéter impérativement car vous pouvez recevoir (et recevrez) une foultitude de coups.
Surtout, usez avec parcimonie des potions revitalisantes, afin d'en garder une certaine quantité pour les phases d'action. Dans ces niveaux, il va se révéler utile d'appuyer sur **F7** pour stopper la musique (vous réagirez plus rapidement en entendant arriver les ennemis).

Niveau 1
Récupérez les potions jaunes en priorité. Il en faut 3 - mais vous pouvez en obtenir un maximum sans trop de difficulté. Et débarrassez-vous des oiseaux en vous baissant plutôt qu'en les frappant du poing.

Gobelins
No problem.

Dragon
Frappez en sautant ou en retombant.

Grotte
Succession des actions...

◊ Partez par le chemin de gauche et faites gaffe aux oiseaux. Les verts détiennent des potions de vie. Le squelette, lui, contient une potion foudroyante ou une autre d'invulnérabilité.

◊ Sautez par-dessus les chenilles, frappez du poing les insectes sautants... L'homme vert délivre une potion, éliminez-le avec une de foudre.

◊ Assenez des coups aux taureaux en vous plaçant devant eux, de manière qu'ils ne vous touchent pas (le second renferme une potion de vie)...

◊ Prenez la clé qui se trouve sur la statue et faites demi-tour (revenez en fait à votre point de départ).

◊ Ensuite, sautez par-dessus les fourmis en prenant garde aux piafs et anéantissez le monstre qui avoine sans cesse à l'aide d'une potion.

◊ Bondissez également par-dessus les volcans et castagnez les bêtes qui sautent. Utilisez la potion d'invincibilité pour franchir l'obstacle du zombi qui s'amuse à balancer de la lave.

◊ Evitez de vous servir d'une autre potion d'invulnérabilité pour traverser le champ de boules magnétiques.

◊ Sautez par-dessus les mains et les volcans. Le gardien cracheur de feu : utilisez la potion d'immortalité, baissez-vous et frappez. Puis continuez sur la droite, ramassez les pierres précieuses et tapez sur la serrure. Marchez encore quelques instants...

Le gardien de la grotte
Avancez et frappez en sautant.

Le monstre des marais
Restez immobile en maintenant le bouton appuyé - la manette vers le haut pour frapper au niveau du torse.

La plaine (1)
Succession des actions...

◊ Vous ne devez sûrement plus avoir de potions de vie : mettez donc la pédale douce et cheminez lentement. Castagnez du poing sur tout ce qui vous arrive dessus, mis à part les tonneaux et les haches qu'on vous balance sur le râble.

◊ Allez à droite ; lorsque vous parviendrez à un trou d'où sourd une goutte d'eau, baissez-vous et recueillez-la en donnant un coup de poing. Vous vous servirez de cette eau un peu plus loin pour éteindre le feu en procédant de la même façon - mais sans trop vous approcher. Continuez...

La tour noire
Terrassez l'oiseau et tuez les lutins qui se mettent à vous lancer des pierres dès leur arrivée ; emparez-vous de la potion à chaque fois. Pour finir ce niveau, il faut donc avoir zigouillé le volatile et repris le maximum de potions revitalisantes.

La plaine (2)
Repartez en sens inverse puis continuez sur la gauche, à partir du point de départ. Quand vous verrez un levier, ne l'actionnez pas : attendez le suivant. Poursuivez...

Le scorpion
Avancez et frappez régulièrement à mi-hauteur.

Château (1)
◊ Partez vers la droite dans l'allée centrale, jusqu'à une porte ornée d'une étoile. Entrez, vous allez vous retrouver dans une salle pleine de clarté - abaissez le levier et continuez, toujours vers la droite, jusqu'à une porte identique à la précédente. Pénétrez, actionnez le levier (salle verte). Sortez, direction encore la droite pour vous taper un autre levier (allée centrale).

◊ Repartez par la gauche pour y emprunter la

porte du mur Sud la plus proche (c'est la salle marron).

◊ Sautez par-dessus les pics et empruntez la porte qui se signale par une étoile. Bondissez par-dessus les monstres et direction la porte de la salle violette, à gauche ; ramassez la clé et revenez dans la pièce marron (avec les pics.Droite et emparez-vous sans hésiter de la potion de vie.

◊ Retour dans l'allée centrale, puis gauche afin de vous retrouver au point de départ et passez par la porte Sud (salle rouge avec des pics). Allez jusqu'à la porte et entrez dans la salle extrêmement sombre ; propulsez-vous tout au fond et retour vers ladite porte - débouchez dans l'allée centrale. Droite, ensuite la porte Sud suivante (salle bleue) et allez en direction du passage orné d'une gargouille (salle rose), puis continuez jusqu'à la porte - entrez.

Gobelin
Employez la même technique que la première fois (un coup de pioche ôte deux points de vie). Emparez-vous de la clé.

Château (2)
A droite (salle verte). A gauche (allée centrale). Encore à gauche jusqu'à une porte de bois assez éloignée (salle rose). Direction la porte avec une étoile et prenez la potion revitalisante en chemin (salle bleue). Enfin droite jusqu'à un passage orné d'une gargouille. Entrez...

Dragon
Idem que précédemment. Emparez-vous de la clé.

Château (3)
◊ Partez sur la gauche afin de revenir dans le couloir rose et encore à gauche jusqu'à une nouvelle porte avec étoile (salle beige) n'entrez pas dans la première pièce qui se trouve au sud mais dans la suivante (salle verte) pour appuyer sur un levier. Sortez et allez jusqu'au bout du couloir beige (salle bleu turquoise).

◊ Une autre porte Sud (salle violette). Et encore une autre, pénétrez et recherchez la fiole violette. Retour dans la salle turquoise et continuer à droite jusqu'à la prochaine porte en bois. Entrez !

Combat final
Tirez et déplacez-vous par petits bonds. Votre tir, de cette façon, se révélera plus rapide (mais un peu moins puissant). Vous pourrez vous dégager tout aussi rapidement quand un éclair tombera. Unnombre important de coups doit être balancé pour tuer le démon...

GEISHA
(envoyé par Patrick Bonne)

PRELIMINAIRES

◊ Dans l'appartement parisien, photographiez le calendrier qui se trouve près de la fenêtre.

◊ Dans l'appartement de Tokyo, emparez-vous du **FLACON D'HUILE D'INOKI** ; ouvrez la penderie et notez le numéro de l'espèce **OSTREAOAE** qui se trouve dûment inscrit sur l'affiche.

◊ Prenez la boîte vide dans le tiroir de la penderie.

◊ Utilisez le flacon d'huile sur vos mains puis la boîte vide sur le criquet femelle qui vit au pied du bonsaï. Après sa capture, consultez le service F4 (Prédictel), puis F3 ; faites défiler les pubs et achetez les pastilles

TSUKIS

PREMIERE ETAPE

Actionnez **F1** et allez chez **Mr O**. Quand il disparaît, emparez-vous du verre... vert et versez-en le contenu sur le dos de la femme. En se redressant, elle perd une **CARTE D'ACCES** (si vous utilisez le flacon d'huile solaire à la place du verre et si vous la massez selon les règles, elle sera particulièrement ravie mais vous n'obtiendrez pas la carte). De retour à votre appartement, sauvegardez et actionnez **F1**.

DEUXIEME ETAPE

Allez au **temple de Jade**. Après l'épreuve de "Master Mind", vous devrez gagner deux fois à la bataille érotique (en général, l'ordinateur joue en premier ses cartes les plus fortes - pensez à garder un atout pour la fin !). De retour à l'appartement, sauvegardez et rendez-vous chez **IKO.**

TROISIEME ETAPE

Quand IKO vous le demande, fournissez-lui les coordonnées du site **OSTREADE** puis tapez Return : vous obtiendrez **DEUX PERLES NOIRES**. Dans l'appartement, sauvegardez et allez au **SHATO**.

QUATRIEME ETAPE

Le strip-tease : éliminez le plus possible de pierres et de sabres.

CINQUIEME ETAPE

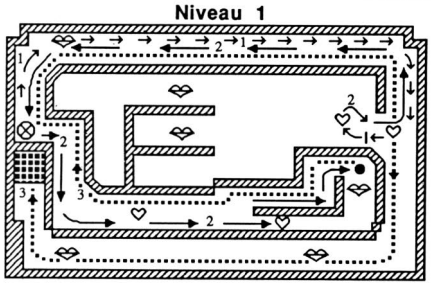
Avant de partir à bord de votre vaisseau, utilisez la CARTE D'ACCES sur le lecteur qui se trouve sous la boîte de dialogue - ce qui vous fournira bon nombre de sorties supplémentaires dans les trois niveaux. Utilisez aussi les pastilles TSUKIS pour disposer du maximum d'énergie... Passer les trois niveaux ? Un jeu d'enfant si vous faites confiance à mes plans.
En outre, essayez de tuer une foultitude de gynoïdes avant de vous saisir du bouclier de protection qui existe dans chaque niveau.

SIXIEME ETAPE

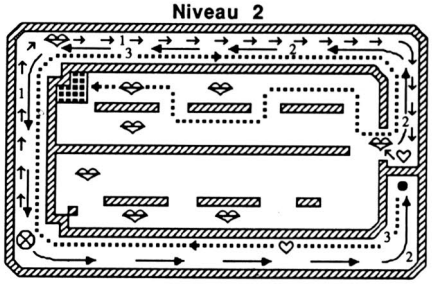
A la fin du troisième niveau de l'étape précédente, vous débouchez directement dans

PENETRATION

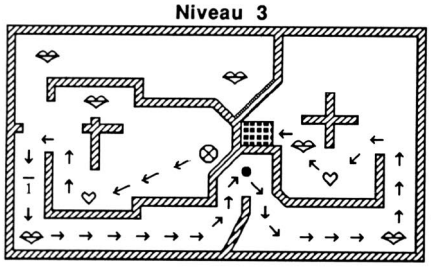
Niveau 1



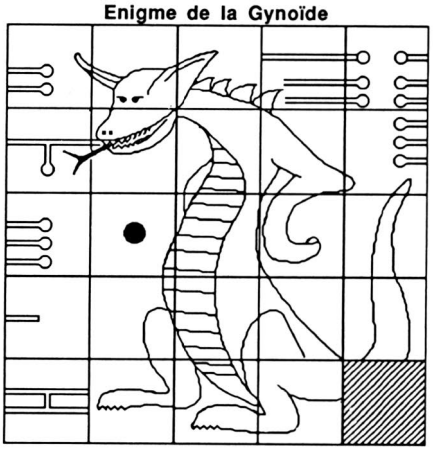
Niveau 2



Niveau 3



Enigme de la Gynoïde



Départ
Sortie
Bouches agressives
Bouches bonus
Bouclier de protection
1er passage
2e passage
3e passage

cette sixième épreuve - qui consiste à reconstituer très, très vite un puzzle.

SEPTIEME ETAPE

◊ Observez bien le signe inscrit sur la photo du calendrier prise à Paris.
◊ Mettez de l'HUILE D'INOKI sur vos mains.
◊ Attrapez le criquet mâle qui vit sur le bonsaï et utilisez la boîte qui contient la femelle.
◊ Enfin, utilisez une dernière fois l'HUILE D'INOKI sur vos mains, prenez le bonsaï et posez-le sur le signe qui correspond à celui de la photo.

PC

LOGICAL
(envoyé par Christophe Schmit)

PASSWORDS

1
2 THE OTHER SIDE
3 QUADRI QUADRA
4 STONE ROAD
5 NICE COLORS
6 MORE COLORS
7 REAL FUN
8 PINK AND PINK
9 GREEN PATH
10 BAD DIRECTION
11 DONT PANIC
12 COLOR MANIA
13 REFRESHMENT
14 FULL MOON
15 RUNNING BALLS
16 GREEN RIVER
17 TWO ISLANDS
18 MORE ISLANDS
19 TIMES CHANGE
20 OTHER THINGS
21 BE HONEST
22 BLUE N VIOLET
23 THREE PATHS
24 DANGEROUS
25 THE WANDERER
26 SECRET CHAMBER
27 FALCONS FLIGHT
28 BLUE ANGEL
29 FAR THUNDER
30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET
32 PARADISE 1
33 CLASSIC ART
34 VENI VIDI VICI
35 WE LIKE IT
36 FOREVER HERE
37 WONDERLAND
38 THE SNARE
39 CURE IT
40 SUN IS SHINING
41 A RAINBOW
42 ARROW ROAD
43 TURNING WHEELS
44 ACCELERATION
45 THE PRESIDENT
46 HE IS MISSING
47 PICNICK TIME
48 WHO IS CALLING
49 ANCIENT ART
50 SHE IS GONE
51 LOGISTIC
52 TURNING COLORS
53 PARAMOUNT
54 THE LADDER
55 BACK IN RED
56 TREASURE ROOM
57 DONT WANT THAT
58 THE FREE FALL
59 CORRADO BEACH
60 MORE POPCORN
61 WILD AT HEART
62 THE DARK AGE
63 DIMLIGHTS
64 THE FIFTIES
65 PICTURE OF HEAR
66 GORDIAN NOT
67 HIGH SPEED
68 ALEXANDRIA
69 RUNNING TEARS
70 HER RAINBOW
71 WALK IN CREAM
72 TOUCH HER
73 SHADOWLAND
74 JACK IN BAG
75 VITAMIN C
76 STUNT BALL
77 MIRRORLAND
78 ACE QUEST
79 BOA BOA BOA
80 DA DA DA
81 HAUNTED HOUSE
82 THE SECRETS
83 SMILING JOKE
84 CHILDREN GO
85 IT IS ATLANTIS
86 ON THE ROAD
87 BLUE IS FIRST
88 WOLFS MOON
89 WILD CHINA
90 ITS LOGICAL
91 SHE COMPARES
92 BIG MOUNTAINS
93 TOMORROW
94 TELEPORTER JAM
95 LEVER SUNLIGHT
96 NEW EXODUS
97 THE PEACEPIPE
98 FINAL SURPRISE
99 WHITE MIAMI
* THE FINAL CUT

***** Ce password ne donne pas accès à un level mais ouvre un éditeur de terrain.

HEART OF CHINA
(envoyé par Stéphane Martinez)

1/ HONG KONG - A LA RECHERCHE DE ZHAO CHI

La fille d'E.A. Lomax 3 a été enlevée par **LI DENG** et vous êtes engagé pour vous lancer à sa recherche - de force - et la retrouver. Et ce, moyennant 200 000 dollars (moins 20 000 pour chaque jour d'enquête infructueuse).
Vous vous trouvez sur les docks. Empruntez le pousse-pousse jusqu'à la ville. Là, prenez le papier qui vole et entrez dans le bar de **HO** (première porte à droite). Discutez avec HO derrière le comptoir (dialogues : 3, 1, 1, 1) et ensuite parlez à tous les autres (1, 2). **CHI** apparaît alors (dialogues : 1, 2, 3). Au moyen de l'inventaire principal, mettez le papier sur **LUCKY** - qui en fait un avion ! -, reparlez à CHI et appuyez sur **BACKSPACE** puis sur **SPACE** pour lancer l'avion : CHI vous suivra. Sortez du bar et rendez-vous chez **HU**, l'herboriste (c'est la porte à côté). LUCKY doit s'adresser à WU qui va lui répondre en cantonais. Il faut à ce moment changer les rôles de manière que CHI parle à WU (cliquez sur le bouton gauche de la souris et agissez sur l'icône de CHI), puis intervertissez encore les rôles et recommencer à jacter : vous devez vous rendre sur les docks pour récupérer du guano de mouette, qui vous permettra de confectionner une potion médicamenteuse. CHI dispose en cette occurrence d'une prune qu'il filera à becqueter au volatile - en retour, celui-ci vous fera un "petit cadeau" que LUCKY devra ramasser. Ensuite rendez-vous chez l'herboriste pour lui livrer la matière et obtenir ainsi la potion (ainsi qu'un faux passeport - à ne jamais utiliser - et la carte décrivant en long et en large la forteresse du ravisseur, LI DENG). Et maintenant, si vous aimez qu'on vous passe un savon, allez voir Lomax, sinon direction l'aéroport (dialogue avec l'officier - 2-). puis décollez sans tarder...

2/ CHENGDU ET LA LIBERATION DE KATE LOMAX

Atterrissez là où vous le dit CHI (qui doit avoir entre les mains le grappin et la corde qui se trouvaient dans l'avion). Si vous détenez le plan, il existe deux façons de pénétrer dans la forteresse (par le souterrain ou par la porte principale - mais soyons courageux et passons par cette dernière !).
CHI doit causer avec le paysan qui arrive (dialogues : 2, 3). Il s'habille ensuite lui-même en paysan et se saisit de la vache grâce à la corde. Direction la place-forte, et regardez bien passer le cul-terreux (CHI va devoir agir comme lui) ; une fois à l'intérieur, il s'habille cette fois en ninja - avec la cagoule, ni vu ni connu, on passe facilement inaperçu - et se rend directement dans le palais. Grimpez les escaliers afin d'espionner LI DENG, puis redescendez et passez par le salon... Emparez-vous de la bouteille d'alcool et allez dans la cuisine, donnez la bouteille au clebs

(surtout pas de viande !), qui va s'endormir illico presto...
Empruntez de nouveau l'escalier, ouvrez la porte et direction la pièce du fond où est détenue Kate. Sortez de la pièce puis du palais, allez vers le mur du fond et utilisez la corde et le grappin sur le mur afin de faire entrer LUCKY dans l'enceinte de la forteresse. Passez dans l'endroit où se trouve l'établi, saisissez-vous des clés et introduisez-vous dans le palais ; attendez que le garde se barre de l'écran pour vous rendre dans le salon, renversez le lampadaire pour mettre le feu et direction la kitchen. L'escalier, puis la pièce du fond. Tirez sur un des serpents (au moyen de l'inventaire général, placez le pistolet sur LUCKY) - le bouton droit de la souris fait apparaître le viseur, le bouton gauche déclenche le tir.
Malheureusement, Kate va être mordue... prenez-la dans vos vos bras et fuyez vers la fenêtre ; utilisez la corde du rideau et lancez-vous au-dessus de la balustrade ! Quand vous vous retrouvez en bas, dirigez-vous vers les tanks et choisissez-en un : la clé dans la serrure, vous la tournez et appuyez sur le bouton du dessus - démarrage immédiat et la fuite fissa ! Intervient alors la première SCENE d'ARCADE (en 3-D vectorielle s'il vous plaît). Ensuite envol pour **KATMANDU**, seul endroit où vous pourrez sauver Kate de sa blessure mortelle...

3/ KATMANDU : LIBERATION ET GUERISON

Deux choses importantes...
◊ Durant le voyage, assurez-vous que CHI possède les deux herbes de nature différente et observez bien le cœur situé en bas, à gauche de l'écran.
◊ Quand vous avez atterri (durement, je vous le signale), la question se pose de savoir qui doit aller chercher de l'aide et qui doit rester - d'où dialogues : 2, 1, 3. De toute manière, les autres possibilités vous feront aboutir au même point... Ainsi, pendant que LUCKY se les gèle, CHI doit donner les deux herbes à Kate, comme d'ailleurs la couverture et la toile trouvées dans l'avion.

Sur ces entrefaites, LUCKY est sauvé par **KUBLA** (et **AMA**, qui va vous héberger tous les trois. Discutez donc avec AMA (dialogues : 3, 2). Extrayez-vous de là, afin de rendre visite au **LAMA** qui vit au sommet de la montagne. Pour le disciple, dialogue : 3 ; adressez-vous ensuite au Maître (dialogues : 3, 1), sortez au moment où il sera plongé dans ses prières et retournez voir Kate - la maison d'AMA est la première en bas, à droite (dialogues : 2, 1).
Revenez sur vos pas pour consulter encore une fois le LAMA, qui explique que votre mission consiste à délivrer son peuple du tyrannique BOJON, ils vous aideront par la suite à vous échapper en avion.
Si vous voulez réussir, rangez-vous à mi-hauteur de la taverne et faites un brin de causette avec **SARDAR**, qui est déjà attablé (dialogues : 1, 2, 1), puis confiez-lui votre pistolet... BOJON va goûter aux joies de l'incarcération. Un petit tour au bureau du télégraphe, envoyez un message à Lomax. Il ne vous reste plus qu'à tailler une bavette avec KUBLA, dans le but d'obtenir le tuyau qu'il vous réserve (ainsi qu'un coup de rouleau à pâtisserie de la part de sa mère !!!). Enfin, repartez en avion, aidé de la population reconnaissante, direction... **ISTANBUL** !

4/ LUCKY FACE A SON "HONTEUX" PASSE

Au cours du voyage, n'oubliez pas de jeter un œil sur le cœur (snif... que c'est beau...). Sur le plancher des vaches, parlez à l'homme qui musarde près du poste d'essence : il ne vous en délivrera pas mais vous apprendrez au moins comment trouver un téléphone pour rassurer le - futur - beau-papa, si attentionné. Direction la ville puis tournez à droite, vous allez tomber sur le *British Officers Club*. LUCKY va y entrer, cause au barman - tiens, qui peut bien donc nous attendre à la sortie ? LUCKY est appréhendé et s'en va sous bonne garde, encadré de gardes royaux (il a autrefois déshonoré la fille du nabab du coin - mais cela Kate ne l'apprendra que plus tard, en devisant avec le garde en faction devant le palais).
Kate doit passer devant le marchand de légumes... Touchez les oranges qui dégringolent (dialogue : 1) et on vous fait la grâce d'une superbe fleur. Rendez-vous ensuite derrière l'édifice royal et entreprenez une discussion avec **ALMIRA** (dialogue : 1) et fourguez-lui l'étamine et le pistil (enfin, toute la fleur, quoâ).
Il est impératif maintenant de se procurer une scie et un chameau (?) pour délivrer LUCKY... La scie s'obtient chez **KASIM**, en face du Club : vous lui braderez votre médaillon car vous n'avez pas un sou vaillant de la monnaie locale en poche - il vous en donnera 55 scheckels (dialogues : 2, 1, 2) ; au moyen de la flèche, choisissez une scie de 50 scheckels (dialogue : 1).
Sortez et allez plumer ce pauvre MOHMAR, assis dans la rue principale (dialogue : 1). Comme vous êtes une femme à cet instant, vous pouvez miser plus que ce vous possédez réellement. Jouez donc - et gagnez - deux fois en pariant la mise maximum (150 scheckels). Vous aurez ainsi de quoi vous procurer un chameau.
Chez le vendeur (dialogue : 1), vous n'en aurez que pour 150 scheckels...
De retour derrière le palais, un brin de conversation avec ALMIRA... puis l'évasion se fait toute seule (mais les reproches pleuvent !). Quand vous faites don du camélidé, essayez les dialogues : 1, 1. Retournez ensuite à l'aéroport pour contempler (quelle horreur !) votre avion exploser dans les grandes largeurs et CHI (nooon) mourir. En plus, les sbires de LI DENG se mettent à vous poursuivre avec hargne... Alors fissa vers la ville salvatrice, direction la gare (à gauche), où il faut acheter deux allers simples pour Paris à bord de l'*Orient-Express* - pour la modique somme de 400 dollars.
Grimpez dans le train et adieu les gardes royaux mais... et **TONG** ?

FIN : COMMENT REUSSIR L'AVENTURE EN CHARMANT KATE

Une fois bien installé dans le train, reprenez le rôle de LUCKY : il va falloir jouer serré (dialogues : 3, 2, 3, 2) et voilà, elle est emballée, c'est dans la poche - faut avouer que c'était facile pour un mec comme moi !). Néanmoins, alors que vous allez passer à l'acte, Tong resurgit de nulle part (lui, pour casser l'ambiance, il est sacrément champion) et du coup intervient une deuxième SCENE D'ARCADE. Quand vous avez fait la peau à ce malotru, vous pouvez continuer l'agréable exercice que vous étiez en train de mener à son terme, si bien qu'à l'arrivée, papa Lomax ne pourra plus rien du tout contre son... futur beau-fils !
Tour est bien qui finit bien et quand vous convolerez en justes noces, vous apprendrez (il n'est jamais trop tard) qu'avec un ninja on n'est jamais au bout de ses peines...

SEGA MEGA DRIVE

ASTUCES
(envoi de William Kiener)

REVENGE OF SHINOBI

Dès la page de présentation, choisissez parmi les options **øø** shurikens... Patientez un peu et - miracle - les deux zéros s'entrecroisent : vous disposez maintenant d'un nombre infini de shurikens (un conseil, adoptez donc le mode Easy).

MICHEY MOUSE
Castle of Illusion

◊ Quand vous filez un coup de cul à un adversaire, continuez à appuyer sur le bouton de saut : vous serez ainsi propulsé en l'air.

Premier niveau
A la nuit tombée, avancez tout droit en montant sur le premier arbre. Après la pente, ne grimpez pas sur le second arbre, contentez-vous d'avancer et de vous laisser tomber.

Quand vous débouchez dans la salle, dirigez-vous vers la gauche et traversez le mur (passage secret où vous découvrirez une foultitude de bonus).

Troisième niveau
Même chose, laissez-vous tomber dans le premier trou venu. Pour s'extirper de ce troisième niveau (le "Tonnerre"), il faudra passer les deux ponts. Une fois que vous les avez franchis, avancez jusqu'à un espace situé entre deux trous (séparés par une bande de terre) et laissez-vous tomber dans celui de gauche. Une fois que vous traînez dans l'eau, allez le plus bas possible et vous sortirez sans peine.

Boss de fin de niveau
1/ Mettez-vous tout à gauche pour l'éviter. Au moment où il se cogne à l'arbre, foncez-lui dessus et filez-lui un bon coup de fesse - ou alors balancez-lui des pommes à distance...
2/ Avant que celui-ci n'arrive, placez-vous à l'extrême gauche et baissez-vous quand il aura fini de sauter et délivré son coup de poing. Servez-vous des trampolines pour lui péter la tronche... Une fois que vous avez assené un coup, retournez à votre place initiale, recommencez et ainsi de suite !
3/ Quand la pyramide de pierre apparaît, placez-vous sur l'avant-dernière brique du bas, juste au milieu. Après avoir entendu le boucan que fait le monstre en sortant, attendez juste une seconde puis sauter en donnant un puissant coup de fesse, deux, trois... et foutez-vous tout au fond de la pièce.
4/ Aucune difficulté notable. Mais attention, essayez de détenir au moins 15 pommes et plus au moment où vous vous introduirez dans la "deuxième" bouteille de lait. Si vous n'en avez pas assez, allez faire un petit tour dans la tasse de café (juste avant). Pour tuer ce boss, mettez-vous au milieu du deuxième gâteau. Quand il sort (mais suffisamment loin de vous), lancez-lui des pommes sur la tête le plus vite possible. Lorsqu'il surgit tout à côté de vous, sautez-lui carrément dessus, avant même qu'il ne se soit matérialisé complètement.
5/ Entièrement à gauche ou entièrement à droite, vous avez le choix ! Patientez jusqu'à ce qu'il arrive et quand il sourit, sautez-lui sur la tête et repartez illico de l'autre côté. Recommencez cette opération à chaque fois... Vous croyez que c'est fini - eh bien non ! Il va falloir se battre contre la méchante sorcière. Là aussi, attendez qu'elle se manifeste au centre de l'écran et qu'elle ait lancé ses crânes pour lui bondir dessus. Cinq ou six coups suffiront pour se débarrasser de cette grognasse qui a enlevé votre gonzesse... And the end.

GOLDEN AXE

Pour choisir votre niveau lors de la sélection des bonshommes et de la meuf, inclinez la manette 1 (et la 2, si vous jouez en duo) vers le bas et la gauche + appuyez sur le bouton B + le bouton Start simultanément...
Vous verrez alors un numéro apparaître en haut et à gauche. Il est possible maintenant de choisir son niveau.

SONIC THE HEDGEHOG
Trucs
(envoi de Jean-Philippe Cavaillé)

Marble Zone
◊ Dans l'acte 1, après avoir franchi un lac de lave en vous aidant des rochers qui tombent... du plafond, vous découvrirez un bloc de pierre hérissé d'épines et relié à une chaîne. Grimpez dessus et bondissez en direction du mur ; vous trouverez un passage secret qui vous conduira à une vie supplémentaire et à 40 anneaux.

◊ Dans l'acte 2, quand des geysers de lave soulèvent le rocher sur lequel vous vous trouvez et que vous arrivez là où le magma vous a projeté, restez bien arrimé à votre plate-forme mobile. Vous faites face à un mur... Sautez dans sa direction, vous pourrez ainsi pénétrer dans un autre passage secret, où vous vous procurerez 20 anneaux et une vie supplémentaire.

◊ Enfin, dans l'acte 3, la lave vous ayant soulevé, continuez votre progression jusqu'au moment où vous tomberez sur deux plates-formes hérissées de pointes et qui se trouvent l'une à côté de l'autre. Sautez sur celle de droite, puis en direction du mur, ce qui vous mènera une nouvelle fois à un passage secret où vous bénéficierez d'une vie supplémentaire. Pour vous échapper, mettez vous à fouir et fouiller dans le mur de droite et bingo ! une issue secrète qui permettra d'aller plus avant.

Spring Yard Zone
◊ Dans l'acte 2, après avoir traversé le premier souterrain (foisonnant de boules aux pointes acérées et de crabes mécaniques), vous trouverez deux ressorts - celui de gauche étant dans une position plus élevée que celui de droite. Utilisez le ressort de droite en vous dirigeant vers le mur : vous découvrirez - ça devient presque lassant - un passage secret où vous glanerez 24 anneaux, une vie supplémentaire et le moyen de gagner du temps !

◊ Dans l'acte 3, quand en déboulant d'un souterrain, vous vous retrouvez propulsé par un ressort qui va vous balancer au plafond (en arc de cercle), laissez-vous porter... Vous allez atterrir sur un bumper puis sur une plate-forme. La progression se poursuit de plate-forme en plate-forme jusqu'à ce que vous arriviez à un niveau supérieur - arrêté à droite par un mur. Bondissez dans cette direction et vous découvrirez un passage secret qui recèle une protection et une vie supplémentaire...

ELEMENTAL MASTER
(envoi anonyme)

Il est conseillé d'aborder les tableaux dans l'ordre proposé dans la page de présentation.

NIVEAU 1 : LE VOLCAN

◊ Au début, il suffit de tirer droit devant soi. Pour régler le cas des chauves-souris, introduisez-vous en plein milieu du cercle et tirez

une fois devant, une fois derrière - jusqu'à l'élimination totale. Au croisement, prenez à gauche.

◊ Pour éviter les flammes qui jaillissent des crevasses, attendez qu'elles arrivent au milieu du parcours et foncez.

◊ Quand vous arrivez devant les deux premiers coffres, emparez-vous d'abord de celui de droite (le second contient un bouclier et un miroir).

◊ Au premier volcan, deux dragons se manifesteront. Il faudra les viser à la tête avant de vous procurer la coupe qui augmentera votre niveau de vie.

◊ Après le troisième volcan surviendra un monstre orange doté d'une armure et brandissant une épée à droite. Tuez-le rapidement en vous collant au bord droit de l'écran avant de continuer votre chemin jusqu'à la fin du stage (en tenant bien compte des conseils qui vont suivre).

Monstre 1
Visez la tête en évitant soit par la droite, soit par la gauche les traînées de feu qu'il vous balance. En revanche, s'il vous arrose de ses trois boules de feu, il n'y a qu'à demeurer encore au centre de l'écran : elles passeront à côté de vous.

NIVEAU 2

(Prendre la magie 2.)

Apparaît dès l'abord un elfe ailé qui va se jeter directement sur vos adversaires...

◊ Détruisez (avant qu'ils ne touchent le sol) les rochers que les gnomes vous expédient du haut des collines.

◊ Les sorciers : évitez leurs tourbillons de flammes en allant vers la droite et vers la gauche, en prenant soin de ne pas rester bloqué par les rochers latéraux. Au croisement, dirigez-vous vers la gauche et abattez les chauves-souris qui vous menacent directement.

◊ Pour triompher des chevaliers bleus, concentrez votre tir. Près de l'eau, méfiez-vous encore des chauves-souris, qui viennent vous enquiquiner cette fois par-derrière.

Monstre 2
(Hydre à deux têtes.)
Utilisez la magie 2 et placez-vous à côté d'une des ses deux cabèches pour ne pas vous faire toucher et frappez d'un rayon latéral la tête qui lance des éclairs. Changez ensuite de tête et n'oubliez pas d'accompagner le mouvement de l'ennemi.

NIVEAU 3

◊ Ici, pour anéantir les sorciers, utilisez la magie 3 et méfiez-vous des créatures qui rôdent auprès des arbres (tirez derrière vous).

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17,18 et 43 sont épuisés.

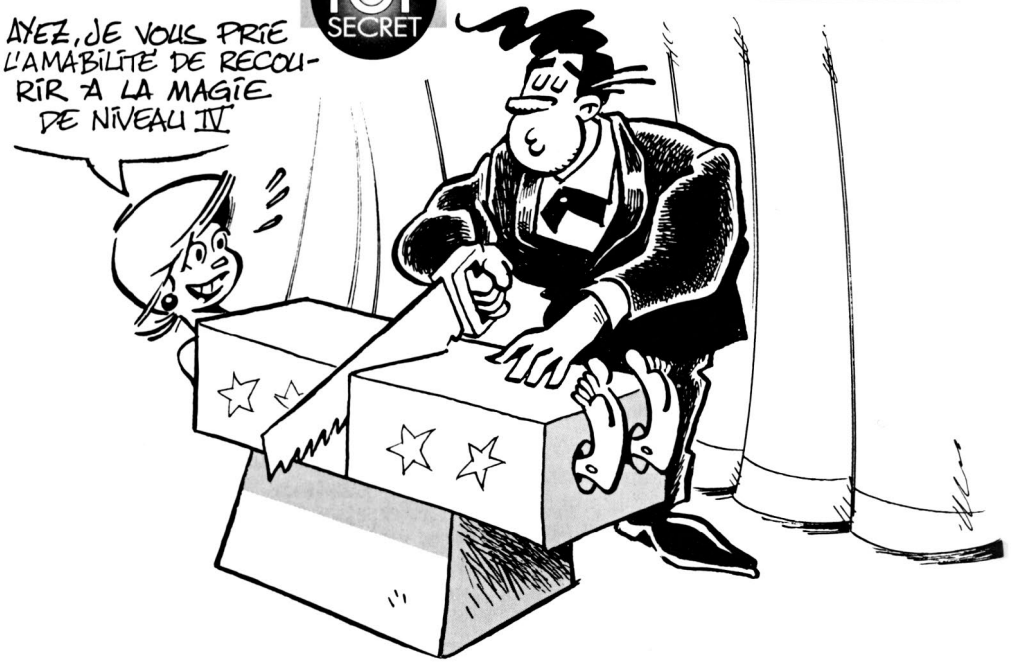
N°6 L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial console de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.
N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage, la fête est finie !
N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy Nintendo et console Lynx Atari - Space Ace : le choc ! - Poster Lidwine.
N°30 Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.
N°31 Harricana - Banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD-ROM - CDI.
N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.
N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.
N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.
N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
N°39 Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.
N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.
N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.
N°44 Dossier Top Secret : le journal de Jérôme Lange - Spécial jeux Super Famicom - Dragon's Lair 2 et Time Warp.
N°45 Dossier "Echecs et micro" - Samouraï Micro Spécial Nintendo - Et nouveau : Screen Chocs et Construction Set.
N°46 Dossier : les simulateurs dans le Golfe - A-10 Tank Killer et Leisure Suit Larry 3.
N°47 Les Jeux de l'an 2000 - Midwinter 2 - Space Quest 4 - Dossiers Drakkhen, NEO-GEO et Sodipeng.
N°48 Dossier : Jeux de réflexion - Cybercon 3, Jetfighter 2 - Gods, un mégatop.
N°49 Dossier : le tour du monde en 80 mégas - Le Cinaxe - Aeternam, l'après-Drakkhen - Croisière pour un cadavre - Populous sur Master System - Games Workshop.
N°50 Spécial consoles : 60 pages made in Japan - Les écrans de Legend of Hero Tonma - Les Chevaliers du Zodiaque.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F
..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F
..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : ..... F
Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F
Total : ..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... Code postal : .....
Mon ordinateur est un : ..... Age : .....



◊ Quand vous arrivez aux pics, foncez vers la gauche en veillant à éviter les éléments néfastes du décor. En poursuivant votre route, vous parviendrez à deux coffres entourés chacun d'une rangée de pics ; ouvrez d'abord celui de gauche pour vous emparer de la coupe avant de vous occuper de celui de droite.

◊ Un peu plus loin fera irruption une tortue bleue. Utilisez la magie 2 en la concentrant à fond puis relâchez-la tout près d'elle en faisant gaffe aux bras. Agissez de même avec la suivante en employant la magie 3 ; enfin emparez-vous de la boule violette qui se trouve sur la droite et du miroir, un chouia après...

Monstre 3
(Le hérisson...)
Employez la magie 3. Visez le crâne en échappant aux épines qu'il balance à tout va. Placez-vous ensuite derrière lui quand il vous fonce dessus.

NIVEAU 4

◊ Utilisez maintenant la magie 2 afin d'abattre les centaures et retournez-vous illico pour assaisonner les autres ennemis.
◊ Une fois à la rivière, méfiez-vous des poissons et quand vous retrouvez la terre ferme, servez-vous de la magie 4 pour vous débarrasser rapidement des crocodiles - avant qu'ils ne puissent tirer.
◊ Dans les marécages, employez la magie 2 et collez-vous du côté gauche pour abattre les ignobles créatures du marais. Ensuite placez-vous au milieu de l'écran et tirez droit devant (en direction du monstre).

Monstre 4
(Il faut la magie 2.)
Concentrez-vous à fond, mettez-vous en face de lui et glissez sur le côté quand il se met à attaquer, puis relâchez votre emprise magique. Quand il revient à la charge, visez la tête.

NIVEAU 5 : LE GLACIER

◊ Employez la magie 5... pour faire la nique aux démons de l'ombre et aux créatures des marais. Collez-vous après tout en haut de l'écran (à droite) et tirez sans discontinuer sur le monstre vert. Puis retournez-vous et balancez la purée sur celui qui arrive.
◊ Employez la magie 4 pour supprimer le monstre bleu, revenez rapidement sur la glace et abattez le sorcier. Parvenu au boulet, utilisez encore la magie 4 et farcissez-vous le monstre vert. Déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre autour du boulet...
◊ Pour éviter les deux autres boulets, allez vers la droite et faites deux fois le tour du boulet de droite en passant par le milieu. Servez-vous de la magie 4 - encore une fois - et anéantissez les monstres qui grouillent dans votre dos. Songez bien à attendre le moment propice pour passer entre les deux boulets.
◊ Enfin, utilisez la magie 3 pour éliminer les brigands et la magie 2 pour faire disparaître les sphères grises qui se trouvent sur les bords de l'écran.

Monstre 5
(Nécessité de la magie 4.)
Concentrez-vous à fond, et quand le dragon crache ses flammes bleues, libérez l'énergie tout en vous dissimulant sur le côté de sa tête pour éviter d'être atteint. Lorsqu'il crache des flammes jaunes, cachez-vous du côté de l'écran où il ne se trouve pas encore et répétez le même processus jusqu'à l'instant où il rendra l'âme.

NIVEAU 6

◊ Emploi de la magie 4 pour vous débarrasser des deux araignées.
◊ Dans le "passage" encombré de javelots, progressez d'abord sur la gauche, puis sur la droite quand le second javelot se retire. Répétez l'action jusqu'à la sortie...
◊ Ensuite direction la gauche, prenez le coffre ; puis évitez les boulets en veillant à monter le plus possible vers le centre de l'écran - tournez enfin dans le sens des aiguilles d'une montre pour ne pas vous prendre le prochain en pleine gueule. Employez très vite la magie 4 pour détruire les 4 monstres.
◊ Au second passage, allez chercher les coffres disposés de chaque côté et aplatissez les gargouilles qui bloquent le chemin. Faites rapidement demi-tour sur vous-même, tuez les monstres de service et agissez pareillement avec les golems.
◊ Après vous en être sorti, foutez en l'air les 2 yeux, réfugiez-vous à l'abri des lances en tirant en arrière pour réduire lès momies en charpie (ça ne les changera pas beaucoup). Répétez l'action jusqu'au boulet triple et la suite va de soi...

Monstre 6
(Le scorpion : employez la magie 1.)
Encore une concentration à fond de manière à obtenir un immense rayon et visez la tête avant que la venimeuse bête ne puisse attaquer. Evitez les décharges que ses pattes envoient, par la droite et par la gauche. Répétez l'action, concentrez-vous et tirez au visage (enfin, si l'on veut !).
Pour échapper à l'attraction de la vague, il suffit de se coller à un des côtés de l'écran.

NIVEAU 7

Employez la magie 1 afin de dégommer le dragon. Visez à la tête, c'est toujours la même rengaine ! Puis la magie 3, estourbissez les deux soldats armés d'un boomerang - demi-tour pour vous farcir les autres.

Monstre 1
Idem qu'au niveau 1 en concentrant la magie 1 en plus.

Monstre 2
Idem qu'au niveau 2

Monstre 3
Utilisez la magie 1 concentrée à fond, selon la même stratégie qu'au niveau 3 - mais vous pouvez aussi frapper par-derrière.

Monstre 4
Comme au niveau 4.

Monstre 5
Comme au niveau 5.

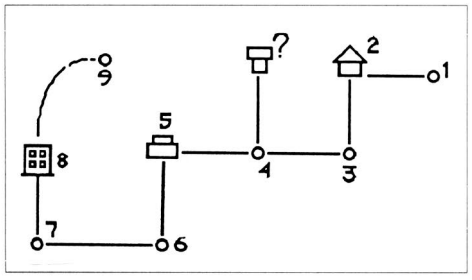
Monstre 6
Comme au niveau 6.

SUPER FAMICOM

SUPER MARIO 4

Suite de la solution du n° 49 (envoi de Stéphane Sébillot)

Sixième monde



Un tube figure tout en haut mais je ne sais pas si on peut y aller (voir le point d'interrogation). Si quelqu'un peut m'aider...

Un
No problem.

Deux
Allez à droite et empruntez la porte. Vous distinguerez 3 blocs de pierre qui se transforment en fantômes de temps en temps. Il faut les attirer à l'endroit où se trouve une plate-forme inaccessible (un peu plus loin) pour grimper. Puis traversez la porte de sortie. Vous tomberez également sur une vie avant de monter (à droite).

Trois
Vous accédez à des parties du niveau qui se révèlent différentes, selon que vous passiez ou non par toutes les pièces.

Quatre
Pour aller au 5, il ne faut pas franchir la "porte" du haut (en montant avec le haricot magique) : restez en bas et volez sur la droite, ce qui vous conduira à une autre sortie.

Cinq
Rien de particulier.

Six
Après avoir avalé une plate-forme grise qui va s'écrouler aussitôt, continuez sur la droite et quand un trou s'ouvrira devant vous, laissez-vous tomber, à condition d'avoir trouvé le Ⓟ du cinquième monde. Dirigez-vous ensuite vers la gauche - vous trouverez trois vies et un champignon.

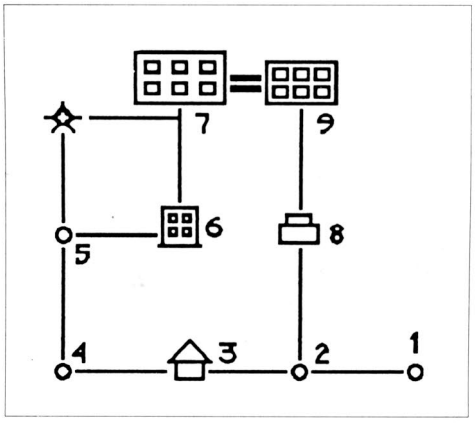
Vous allez rencontrer ensuite plein de cubes jaunes qui évoluent dans les airs et distinguer deux passages (bouchés) sur la gauche. Frappez le troisième cube en partant du haut, ce qui procurera un Ⓟ indispensable à la libération desdites issues. Dans le deuxième passage s'ouvre une salle de bonus. Un petit truc : emparez-vous du Ⓟ et allez tout à droite de la grande plate-forme de pierre ; appuyez fermement et laissez-vous tomber tout à droite, jusqu'en bas.
Ensuite remontez en volant (grâce à la plume) et visitez tous les étages en faisant main basse sur la totalité de ce qui s'y trouve.

Sept
Allez au 8.

Huit
Réclame d'excellents réflexes.

Neuf
Il faudra faire preuve d'habileté pour passer entre les fantômes : prenez soin de toujours rester au milieu. Quand vous tomberez, dirigez-vous tout de suite vers la droite, un champignon en chute libre vous attend non loin de là. Tenez-vous toujours au milieu, afin d'atterrir sur une plate-forme arborant un carré ?, qui vous livrera une autre étoile d'invincibilité. Laissez-vous tomber une fois de plus et vous trouverez un truc comme ça (?)... Il vous ouvrira les portes du septième monde. Un monde mystérieux plein de suspense !

Septième monde



* Le rectangle de gauche, tout en haut, représente le château de fin ; celui de droite l'endroit où sévit le monstre de fin...

Un
Allez au 2.

Deux
Direction la droite... Vous allez passer par un tube ; si le dragon est en votre possession, prenez les ailes magiques (dans le ?, et vous parviendrez au 3 - vous pouvez aussi l'atteindre en accomplissant le niveau). Pour vous rendre au 8, il faut aller à droite jusqu'au deuxième tube vert, puis le franchir et se propulser tout à droite encore du "sol jaune" qui monte vers le haut de l'écran ; grimpez en haut et à gauche... Toujours à gauche pour trouver la serrure magique.

Huit
Si vous parvenez à le franchir, vous irez directement au 9 (que j'expliquerai plus loin).

Trois
Direction la droite, empruntez la porte et vous vous retrouverez sur une plate-forme avec, au-dessus, un cube qui contient un Ⓟ. Appuyez dessus et vous pourrez vous rendre soit à gauche - pour explorer le niveau ; soit à droite, afin de trouver des portes. Les troisième et quatrième portes peuvent être empruntées pour la sortie.

Quatre
Allez au 5.

Cinq
N'y venez pas en compagnie d'un dragon car vous seriez obligé de l'abandonner (et pas moyen d'en avoir un autre après). Arrivez donc à la force des mollets et quand vous aurez trouvé le dragon ad hoc, conservez-le jusqu'à la fin car avant la porte de sortie, vous tomberez sur la clé qui l'ouvre et celle-ci ne peut s'obtenir qu'avec les bons offices du cracheur de feu. Traficotez la serrure, vous débouchez sur l'étoile magique (d'où vous pouvez vous rendre directement au 7). Sinon, passez normalement au 6.

Six
Quand vous distinguerez une porte jaune juste devant vous, ne descendez surtout pas de la plate-forme mobile. Laissez-la vous emporter plus bas et vous trouverez un champignon et un "portillon magique" qui vous fera revenir ici si vous perdez (il y a de ces portillons pratiquement à chaque niveau). Si vous n'avez pas la cape, laissez le magicien détruire les cubes jaunes devant vous et passez sans hésiter. Le monstre de fin est identique à celui du monde 1 mais bénéficie du renfort de trois créatures de feu.

Sept
Passez-le et vous allez au 9. Je vous conseille de prendre la porte 2, puis la 5 (ce sont les plus faciles).

Neuf
En plein dans la plus noire des obscurités ! Avancez et frappez dans le ?, ce qui allumera une sorte de lampe. Continuez votre progression, trouvez la porte et vous filerez directos dans les bras du monstre de fin. Pour le tuer, il faut... hey, vous voulez pas 100 balles aussi ? (magnanimement, je dirai juste qu'il faut le toucher avec ses propres armes...) Bon carnage !

Monstres finals
1/ Concentrez la magie 1 et évitez ses boules d'énergie. Tirez-lui dessus au moment où il ne bénéficie plus d'aucune protection et collez-vous aux bords de l'écran afin de parer ses meurtriers rayons.
2/ Concentrez encore la magie 1 et frappez d'entrée. Visez-le au ventre, employez la magie 2 tout en le contournant aux fins de détruire les projectiles qu'il délivre : au bout de 5 fois, libérez l'énergie sur son abdomen, sans oublier de parer les vagues d'énergie qu'il vous envoie encore.
Quand il se retransforme, emploi de la magie 1 concentrée et continuez à esquiver ses décharges... The end !

GAME BOY

SOLOMON'S CLUB
(envoyé par Bernard Lavoisy)

◊ Les quatre premiers niveaux ne comportent pas de difficultés majeures. Toutefois, pour démarrer à chaque niveau avec un maximum d'armes magiques, allez directement à la chambre n° 4 et finissez-la à plusieurs reprises afin de collecter suffisamment d'argent pour acheter lesdites armes.
Attention, si vous utilisez le mode "continue", inscrivez tout de suite et correctement le code ad hoc sinon votre machine, en recherchant le niveau, vous fournira un autre code, qui vous sucrera la chaussure et le chapeau magiques...

Niveau 5 avec le maximum d'armes

Chambre 1 : **8ZZZZ8**
Chambre 2 : **MZZZZVJB**
Chambre 3 : **RZZZZVJD**
Chambre 4 : **6ZZZZVJH**
Chambre 5 : **GZZZZVJS**
Chambre 6 : **GZZZZVJY**
Chambre 7 : **JZZZZVBY**
Chambre 8 : **MZZZZYDY**
Chambre 9 : **2ZZZZYHY**
Chambre 10 : **CZZZZYSY**

D'autres codes

Si malgré tout le niveau 5 vous paraît trop ardu, voici quelques codes qui vous permettront d'aborder les 4 premiers niveaux avec le niveau 5 complètement terminé...

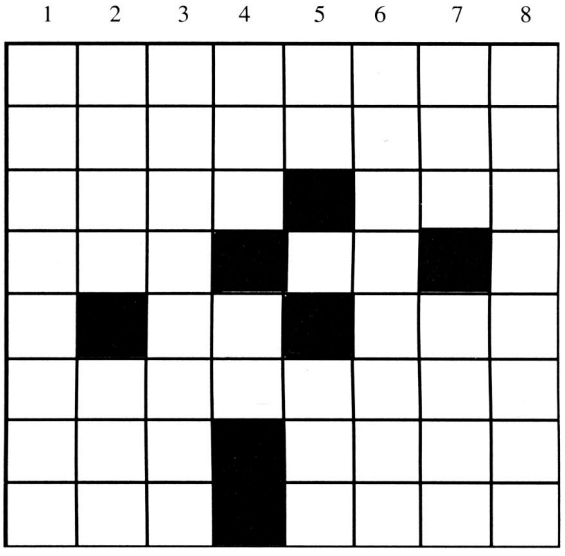
◊ Les quatre à faire (1, 2, 3, 4), niveau 5 terminé : **J4BVJJD**.
◊ Trois à faire (2, 3, 4), niveaux 1 & 5 terminés : **CZJ?JD**.
◊ Deux à faire (3 & 4), niveaux 1, 2 & 5 terminés : **?NN8?Z**.
◊ Le niveau 4 à accomplir et les niveaux 1, 2, 3, 5 terminés : **QDZ3OD**.

* Enfin, voici le code qui permet d'aborder le niveau **SOLOMON**, avec un armement digne du T 800 lui-même : **CZZZZZ** !
Un petit conseil en passant : tachez d'être économe et n'utilisez qu'un seul extincteur par pièce (il se révèle complètement impossible d'en acheter ensuite).
The end...

CRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Ses chevaliers sont bien connus de vous.
2. Vastitudes.
3. Commode dans les squares. Manière.
4. Toujours agréables, mais excellents quand ils sont de veau. Conjonction de coordination.
5. Troisième personne du singulier. Pour la troisième fois.
6. Chou-navet.
7. Martyre saisonnier de l'obèse. En relation.
8. Possessif pluriel. Infinitif shakespearien.



VERTICALEMENT

1. Drôles de rayures !
2. Enlevai. Indien d'Amérique.
3. Celles de vos disquettes laissent parfois à désirer.
4. Institut national de la Consommation. Note de musique.
5. Convient devant hoc. Artiche.
6. Réduisait de volume sans changer la teneur moyenne.
7. Organisation qui régit les télés européennes. Au pied des monts Matra.
8. Enzyme qui catalyse l'hydrolyse d'une liaison ester.

SOLUTION DU N°50

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	B	E	H	O	L	D	E	R
2	A	P	O	L	O	G	U	E
3	R	A	T	E	■	S	E	P
4	O	U	■	■	P	E	S	A
5	U	L	E	M	A	■	■	S
6	D	E	S	E	R	T	E	S
7	E	R	U	C	T	E	■	E
8	R	A	S	S	I	S	E	S

MICRO NEWS :

VIVEZ LA MICRO A FOND LA CAISSE !

ABONNEZ-VOUS A MICRO NEWS ET RECEVEZ UN JEU EN CADEAU DE BIENVENUE + UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000 OFFERTES CHAQUE MOIS PAR TIRAGE AU SORT !

PRIX CHOC !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !

1 an : 199 F

(au lieu de 278 F)

pour 11 numéros dont 1 numéro "spécial été".

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**
A retourner à *Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Nom :.....Prénom : .....

Adresse : .....

Ville :.....Code postal : .....

Machine (obligatoire) : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F (Mandat uniquement)

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

PETITES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

APPLE

Vds Apple 2C + tas de jeux + transfo + Péritel + imprimante ImageWriter + livres et lecteur externe. Le tout : 3000 F. Possibilité d'échanger une télé couleur Philips contre Amiga 500 seul. Vds aussi Vectrex et jeux Nes USA. **Mike Salem, 116, rue de la Faisanderie, 75116 Paris.**

AMSTRAD

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 180 jeux + joystick + K7 de bidouilles + mallette de rangement + livre de programmes. Le tout : 1500 F. **Vincent Brejon, 7, rue des Iris, 59680 Ferrière-la-Grande. Tél. : 27.65.25.64.**

Vds CPc 6128 + moniteur couleur + adaptateur télé + 100 jeux environ + 3 manettes de jeux. Le tout en très bon état. Prix à débattre. **Stéphane Brichet, 19, avenue de la République, 62140 Hesdin. Tél. : 21.81.02.23.**

Vds CPC 6128 couleur avec emballage + nombreux jeux + manuels + joystick. Le tout en très bon état. Prix : 2600 F. **Ludovic Chanot, 10, rue André-Barsacq, 75018 Paris. Tél. : 42.64.57.52 après 17h.**

Vds CPC 464 couleur + 150 jeux + tuner + réveil + 8 utilitaires + 2 manettes Amstrad + programmes de jeux à taper + 3 portes K7. Prix : 3500 F à débattre. Urgent ! Cause déménagement. **Eric Chassang, 30, rue des Jardins-l'Iliane, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.10.74.**

Vds jeux pour CPC 6128 (compil Les Barbares, Strider, Ghostbusters, TMT, Midnight Resistance, Tintin, Wild Street). Le tout : 810 F ou 100 F pièce. **Kong Che Phok, 7, rue du Dr-Metivet, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.45.07.**

Vds 6128 couleur bon état + 3 joysticks + 70 disks (250 jeux et utilitaires : Big Flasher, OCP, Discology, Defender of the Crown) + Mirage Imager + pistolet + synthé vocal + magnéto + cordon + 2 livres. Valeur : plus de 9000 F. Le tout vendu : 3600 F. **Jean-François Desoutter, 32, rue de Flandre, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.64.68.82.**

Vds 6128 couleur + lecteur disks + imprimante + tuner TV + Modem + magnéto Sanyo + nombreux jeux. Prix : 4000 F. Vente séparée possible. **Eric Fruh, 264, chemin du Stade, Lot "Les Genêts", 83140 Six-Fours. Tél. : 94.34.21.57 après 20h.**

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur avec cartons + 100 jeux remplis de news et oldies (After Burner, Double Dragon 1 et 2, Iron Lord, Mortville Manor) + un joystick + revues + poster. Valeur : 6000 F. Vendu : 2500 F à débattre. **Elden Genst, 9, rue du Grand-Cerf, 94170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.76.27.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + 50 disks de jeux très bon état : 1700 F à débattre. **Fabrice Kunn, 2, rue de la Futaie, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.65.96.50.**

Vds 6128 couleur + nombreux jeux + cordon D7 à K7 + anciens et nouveaux livres d'informatique + lecteur K7. Le tout : 2100 F ou échange contre une SGFX + jeux SGFX et Nec. Valeur : 3500 F. **Franck Lenoir, 161, rue Paul-Eluard, 76320 St-Pierre-les-Elbeuf. Tél. : 35.78.83.99.**

Vds nombreux jeux originaux pour CPC K7 et disks. Renvoyez enveloppe timbrée pour liste. **Stéphane Mermier, Le Fort, 74580 Viry. Tél. : 50.04.80.85.**

Vds CPC 464 + plus 150 jeux + revues + 5 cartouches + un joystick : 2500 F. **Alain Molet, 29, rue Dragon à Metz. Tél. : 87.63.24.12.**

Vds CPC 6128 + 4 jeux au choix + copieur 6.0 + tuner TV + réveil + bureau : 3000 F. Vds aussi imprimante DMP 2160 : 900 F. Light Phaser : 90 F. Jeux entre 50 F et 150 F. **Thomas Pottier, 7, rue Albert-Camus, 80080 Amiens. Tél. : 22.52.38.20.**

Vds CPC 6128 + moniteur mono + doubleur + un câble pour le minitel + environ 30 disks (+ de 60 jeux) + 2 manettes (Navigator). Valeur : 5000 F. Vendu : 2400 F. **Pedro Poupinha, 10, rue Petit, 92110 Clichy. Tél. : 47.30.43.34.**

Vds CPC 6128 couleur + tuner TV + 50 disks + 50 revues + un joystick + 3 classeurs Weka *Comment exploiter les possibilités de votre Amstrad*, le tout en très bon état : 4500 F. **Eddy Richard, 13, rue des Juifs, 67340 Weiterswiller. Tél. : 88.9.58.37 après 17h.**

Vds CPC 6128 couleur + manuel + joystick + doubleur + nombreux jeux (environ 50) + traitement de texte Textomat. Prix : 2500 F. **Yann Savrda, 31, rue Pasteur, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.20.46.**

Vds ou échange CPC 6128 couleur + DMP 2160 + Multiface 2 + nombreux jeux et mags : 3000 F. Valeur : + de 8000 F. Vds, achète, échange jeux Game Boy. Vds ou achète Game Boy + 6 jeux + loupe + Light. Valeur : 1900 F. Le tout vendu : 1200 F. **Thomas Sourmail, 579, avenue du Maréchal-Juin, 62400 Béthune. Tél. : 21.01.18.32.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + DD1 + 25 jeux K7 + 11 jeux disks (Defender of the Crown etc.) + revues, très bon état. Le tout : 1800 F. **Laurent. Tél. : 42.63.16.38.**

Vds pour 6128 second lecteur disks DDI1 : 500 F. Nombreux logiciels de jeux + utils, liste sur demande. **Didier Ruault, 43 bis, rue du Général-De-Gaulle, 34560 Villeveyrac. Tél. : 67.78.09.74.**

Vds CPC 6128 mono + adaptateur Péritel + 2 joysticks + 130 jeux (Arkanoid, Double Dragon) + Discology + boîte de rangement. Le tout : 2000 F. **Romain Canniccioni, 5bis, avenue Jean-Moulin, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.27.54.**

Vds GX 4000 + 26 jeux (Burnin' Rubber et Robocop 2) + joystick peu servi, encore sous garantie : 800 F à débattre. **Richard Cavot, 10, avenue des Platanes, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.44.15.**

Vds CPC 6128 couleur + 56 jeux originaux + 45 disks + utilitaires (Textomat, Pagemaker, Logys, Gestion etc.) + joystick + boîtes + manuels. Le tout à 2500 F. Vds console Nes + 2 manettes + 5 supers jeux (Zelda 1, 2, Mario etc.). Vameur : 2360 F. Vendu : 850 F. **Joe Chémali, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : 45.77.71.66.**

Vds CPC 464 couleur + D1 + 2 joysticks + 200 jeux. Le tout en très bon état : 2500 F. **Stéphane Escribe, 12, rue Charles-Blanc, 39700 Amange. Tél. : 84.70.51.95.**

Vds CPC 664 disk + moniteur couleur + 60 jeux originaux, très bon état : 2500 F. **Régis Lehec, 1, rue Charles-Lorilleux, bât. D, 92800 Puteaux. Tél. : 47.78.94.47.**

Vds disks 3" pleines : 25 F cause drive 3" 1/2. Demandez liste contre un timbre à 2,50 F. **Fabrice Meunier, 65, rue des Silos, La Grive, 38300 Bourgoin-Jallieu.**

Vds jeux originaux sur CPC 6128 + notices + solutions + trucs etc. Prix : 70 F pièce ou 100 F les deux (F15, Fighter Bomber, Darkside, The Guild of Thieves, Conspiration, Kick Off, North and South, Great Courts, Teenage Queen, Hostages, Tintin, etc.). **Charles Moreau. Tél. : 47.38.13.76.**

Vds console Amstrad GX 4000, 4096 couleur, son stéréo + 5 jeux (Navy Seals, Barbarian 2, Batman, Fire and Forget 2, Burnin' Rubber). Valeur : 2100 F. Vendu : 800 F. **Cédric Malibert, 24, allée des Bocages, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.35.91.**

Urgent ! Cause départ armée, vends 6128 couleur + imprimante + listings + lecteur K7 + joystick + 90 disks. Le tout cédé : 4500 F. **Freddy Morin, 28, avenue du Pdt-Wilson, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 42.83.31.11.**

Vds pour CPC, diverses extensions à prise femelle avec docs en français, Multiface 2+ : 300 F. DK Tronics 256 Ko : 500 F. Mirage Imager Turbo : 200 F. Echange aussi news sur Amiga. **Stéphane Carré, 12, rue de Colmar, 59290 Wasquehal.**

Vds CPC 464 moniteur couleur + 2 joysticks + revues + 40 jeux très bon état, urgent ! Prix : 2400 F. **Christophe Dacquet, 9, rue Richecôte, 62770 Auchy-les-Hesdin. Tél. : 21.41.92.51.**

Vds 6128 + moniteur + 80 jeux + 2 joysticks + doubleur de joystick + le manuel. Le tout en très bon état et à un prix génial : 2200 F. **Benjamin Delarue, 73, rue Pasteur, 91290 La Norville. Tél. : 60.83.35.02.**

Vds 6128 mono + 50 disks avec jeux + adaptateur télé + manuel. Prix : 3000 F. **Bertrand Graci, La Route-Vieille, St-Julien-les-Rosiers, 30350 Salindre. Tél. : 66.30.68.65.**

Vds CPC 6128 mono, état neuf : 1800 F. Console Nintendo neuve sous garantie avec 1 pistolet, 2 manette + Duck Hunt, Super Mario, Castlevania. Vds aussi Dungeon Master + cadeau pour Amiga : 200 F. Shadow of the Beast : 150 F. NRJ : 180 F. Deluxe Paint : 150 F. **Sylvie Laforêt, 21, avenue de la Paix, 72230 Arnage. Tél. : 43.21.12.47.**

Vds moniteur couleur pour Amstrad 464 ou 6128 : 700 F (très bon état) + lecteur DD1 pour 464 + 10 disks de jeux : 900 F. Clavier pour 464 à réparer : 100 F. **Jean-Luc Mobel, 66, rue Gallièni, Nanteuil-les-Meaux, 77100 Meaux. Tél. : 60.09.05.28.**

Vds CPC 664 + extension 6128 + joy + nombreux jeux + utilitaires + revues, le tout en très bon état : 2200 F. **Aléxandre Monier, 5, allée de la Blancharde, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.21.91.**

ATARI

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur stéréo + nombreux jeux. Matériel sous garantie. **Tél. : 43.76.88.44 le soir.**

Vds 520 STE + 40 disks de jeux + joysticks + tapis de souris + Freeboot. Le tout en très bon état. **Yannick Berlaguet, 13, avenue de l'Orb, 34260 Le Bousquet. Tél. : 67.23.86.38.**

Vds ou échange dompubs sur ST (démos, jeux, musique, utilitaires). Liste + démo contre une disquette et un timbre à 3, 80 F. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds originaux ST, King's Quest 4 : 120 F. Galdregon's Domain : 120 F. Indiana Jones and the Last Crusade : 120 F ou 300 F les trois. **Laurent Bordier, 4, allée des Charmes, 78520 Limay. Tél. : 34.78.69.14.**

Vds 520 STF + moniteur couleur SC1425 + nombreux jeux et utilitaires + manette + souris + revues + boîte de rangement. Le tout en très bon état : 3500 F. **Philippe Brandao, 16, rue des Deux-Piliers, 95350 St-Brice-sous-Forêt. Tél. : 34.19.02.12.**

Vds 1040 STF étendu à 3 Mo + moniteur mono SM 124 + inverseur vidéo + joystick + souris + divers. Prix neuf : 6500 F. Le tout vendu : 4000 F. **Emmanuel Brun, 63, rue Jean-Jaurès, 59278 Escartpont. Tél. : 27.25.92.25.**

Vds clavier 520 STF + très nombreux jeux + joystick + souris + Freeboot + volant + kit de téléchargement. Prix : 2 500 F. **Sylvain Clemenz, 19, rue des Groux, 78520 Follainville. Tél. : 30.92.01.88.**

Vds 520 STF + joystick + nombreux jeux + Freeboot de rangement : 2200 F. Moniteur mono : 500 F. Imprimante Citizen 120D : 800 F. First Word : 400 F. rive externe SF : 800 F. Basic 1000 D : 400 F. Graphisme en GFA (livre) : 120 F. **Thierry Colomba, La Forêt, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.24.51.**

Vds console Lynx complète (alimentation, câble de liaison, California Games). Le tout pour un prix de : 825 F. Port compris. **Laurent Coppin. Tél. : 30.50.26.46 après 18h.**

Vds jeux originaux sus ST. Indy Adventure : 200 F. Manchester United : 100 F. Nitro : 100 F. Golden Axe : 150 F. Le tout pour 350 F. Région parisienne si possible. **Douglas Connan, Les Irlandais, esc. 15, 94110 Arcueil. Tél. : 45.47.11.60.**

Vds Atari ST 1040 très bon état + joystick + 50 disks pour : 2800 F à débattre. **Gérôme Cordier, 4, rue Ingelrans, 59410 Avesnes. Tél. : 27.61.10.61.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + un joystick + souris + 20 jeux. Très bon état : 3500 F. **Kovit Dam, 2, rue du Lieutenant-Lebrun, 93000 Bobigny. Tél. : 48.95.25.40.**

Vds 520 ST + nombreux jeux + Basic + Assembleur + compilateur + logiciels de dessin et de musique + docs Basic + 2 joysticks + souris + disks vierges. Le tout en très bon état : 3000 F. **Emmanuel Depigny, 3, avenue de la Porte-de-Montrouge, 75014 Paris. Tél. : 45.39.61.01.**

Vds console Lynx + California Games + Gates of Zendocan + prise secteur + cordon ComLynx + emballage d'origine. Valeur : 1080 F. Vendu : 700 F. **Sébastien Deubel, 11, rue Michel-Ange, 75016 Paris. Tél. : 42.30.85.28.**

Vds Atari 520 STF + moniteur mono + 2 joysticks + souris + Péritel + nombreux jeux, très bon état, drive double face. Le tout : 2200 F. Vds aussi Amstrad 664 + jeux + Péritel + drive externe, très bon état : 1200 F. **Jean-Christophe Féraudet, 18, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : 42.22.19.70.**

Vds originaux sur ST entre 100 F et 150 F. Possède Blood, Cadaver, Games Summer Edition, E-Motion, Gods, Final Whistle, Maupiti Island, Stormlord, Wings of Death, Robocop, Fire'n' Brimstone, Strider, Desolator, Forgotten Worlds, Savage). **Gwénaël Héry, 135, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.96.04.68.**

Vds 1040 STE neuf + moniteur couleur SC 1425 : 4 000 F. **Sabada Lim, 62, avenue Edouard-Vaillant, 93500 Pantin. Tél. : 48.45.29.57.**

Vds jeux 520 STE/STF pas chers. Liste sur demande. **Martin Philippe, 32, rue Brune, 95570 Bouffémont. Tél. : 39.91.86.39 après 19h30.**

Vds 520 STF (DF) + moniteur couleur SC 1429 + 2 manettes + nombreux jeux dont F29, Turrican, Z-Out etc. + revues + câbles. Prix : 4350 F. **Sébastien Mattei, 2 bis, place Danton, 95600 Eaubonne.**

Vds 1040 STE + moniteur couleur sous garantie + drive externe 3"1/2 + 100 jeux (Lotus, Toyota Celica, GP Monaco, Falcon, F-16, Panza, Midnight Resistance, Dungeon Master, Golden Axe, etc.) + imprimante 9 aiguilles + manettes + souris + revues + GFA 3"12. Valeur : 9000 F. Vendu : 7500 F. **Alain Meydan, 74, bd Rodin, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 40.95.09.82.**

Vds news et oldies pour 520/1040, prix bas, liste sur demande. **Patrick Morand, lotissement Les Coquelicots, 69360 Simandres.**

Vds Atari 520 STF + jeux + souris + tapis + 2 manettes + boîte de rangement + disks vierges. Valeur : 5000 F. Le tout vendu : 3000 F ou échange contre Mega Drive française ou japonaise + 3 jeux minimum. **Fred Pelin, 3, rue Jean-Moulin, 77610 Fontenay-Trésigny. Tél. : 64.25.23.85.**

Vds Atari 520 STE + 100 disks (jeux, utilitaires) + disks vierges, 2 joysticks + boîtes de rangement + disk nettoyage + tapis souris : 3500 F avec Péritel ou échange contre Amiga ou Core Grafx avec nombreux jeux ou Mega Drive avec nombreux jeux. **Sébastien Plée, 29, rue Pidoux-de-Moontanglaust, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.03.49.75.**

Vds Atari 2600 + 3 cartouches + manette + joysticks. Urgent ! Valeur : 790 F. venud : 550 F. Le tout sous garantie, neuf et TBE. **Nicolas Plesse, Les Landelles-Bréchand, 22510 Moncontour. Tél. : 96.73.56.68.**

Vds 520 ST + moniteur couleur + joystick + housse + Freeboot + 100 jeux + livre. Le tout bon état : 3000 F. Vds imprimante Star LC10 : 700 F. **Gilles Raymond, 34, bd St-Marcel, 75005 Paris. Tél. : 43.31.34.46.**

Vds jeux pour Atari 2600 (16 jeux) entre 50 F et 100 F pièce. Possède Double Dragon, Tomcat, California Games, etc.). **Carine Robert, 10, rue de Haarlem, 49100 Angers. Tél. : 41.60.86.71.**

Vds 1040 STF + jeux + livres + magazines. Le tout : 2 500 F à débattre. **Goran Vasic, 10, avenue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.23.46.**

Vds pour Atari ST, Calligrapher Professional (traitement de texte). Valeur : 1500 F. Vendu : 600 F très bon état. **Alexandre Fischer, 56, avenue du Mont-Valérien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.78.26 ou 47.14.07.31.**

Vds originaux sur ST. Captive, Secret of Monkey Island, super prix + contre-remboursement ou à échanger contre autres jeux. **Christine Arrighi, Super-Rouvière, bât. B3, 83, bd de Redon, 13009 Marseille.**

Vds originaux ST/STE. Twinlord : 80 F. X-Out : 80 F. Operation Thunderbolt : 100 F. Rockstar et bien d'autres (Flood, Great Courts, Dynamite Dux, Toobin, etc.). **Guillaume Ferlat, 8, cours de la Liberté, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.24.60.**

Vds Atari STE sous garantie + 64 jeux (Speedball 2, Night Breed, Tennis Cup, Tortues Ninjas etc.) : 3500 F ou échange contre PC Engine GT ou Core Grafx. **Frédéric Delbourg, résidence Les-Vertes, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.29.84.**

Vds ou échange jeux sur 520 STF. Possède Tennis Cup, Tortues Ninjas, Rick Dangerous, TNT, Strider, Double Dragon, International Karaté, Mach 3, Space Racer, Lode Runner contre jeu de base-ball, de basket, de hockey et jeu d'aventure sur glace. **Arnaud Goig, 4, allée de la Harpe, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : 30.41.99.87.**

Vds Atari STF 1 Mo + moniteur SC1425 + lecteur externe + souris + 240 logiciels (jeux, utils, démos) + câble null-modem etc., le tout et plus : 4500 F. **Denis Aubert, 29, rue du Tire-Pesseau, 21000 Dijon. Tél. : 80.41.65.00.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 15 octobre 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

Vds originaux ST, Operation Stealth, Voyageurs du Temps, Maupiti Island, Indiana Jones, jeux de rôle, Midwinter etc. (100 F à 150 F.). **Sylvain Barbeys, 77, cours de la République, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.25.24.**

Vds Atari 2600 + 20 jeux + joysticks : 900 F. **Philippe Bordes, Les Bruyèes, 82350 Albias. Tél. : 63.31.00.90 après 18 h.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + souris + joystick + livres + jeux + disks (1 an). Prix : 3 300 F. **Jérôme Bracco, 2 bis, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris. Tél. : 45.24.00.05.**

Vds Atari 1040 STE + 50 disks (jeux, utils, traitement de texte, joystick, souris). Le tout TBE : 3000 F ou échange contre Amiga avec jeux. Vds Sega 8 bits + 7 jeux + pistolet + 2 Control Stick : 1 200 F. **Nicolas Carrulla, 35, résidence Le Port, 13220 La Mède. Tél. : 42.81.48.97.**

Vds Lynx très bon état (un an d'utilisation) + 7 jeux (Electrocop, Gates of Zendocan, Gauntlet, Slime World, etc.) + revues micro + un autre jeu Lynx + adaptateur : 1 200 F. **Stéphane De Jonghe, 92, avenue Mostinck, Woluwe-St-Pierre, 1150 Bruxelles (Belgique). Tél. : 19.322.770.13.28.**

Vds jeux console Lynx, Gauntlet : 150 F. Jeux Atari 520 STF et STE : de 100 F à 150 F pièce. **Stéphane Deruieux, 7, avenue Pasteur, 42152 L'Horme. Tél. : 77.22.02.70.**

Vds disque dur Atari Mega File 30 rempli, TBE, prix intéressant. **Olivier Duran, 13, allée du Muguet, 51450 Betheny. Tél. : 26.07.32.10 après 19 h.**

Vds 1040 STE + écran couleur SC1435 + souris + 2 joysticks + nombreux jeux et utilitaires + VIDI-ST (digitaliseur vidéo). Le tout en très bon état : 2500 F. **Stéphane Escalier, 45, rue Libert, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.43.13.**

Vds Atari 520 STF/SF (1 méga) + moniteur couleur + lecteur externe DF + Freeboot + jeux + joystick + souris. Valeur : 9000 F. Vendu : 4200 F. **Fabien Fougeroux, chemin de la Grande-Muraille, 49160 Juigné-sur-Loire. Tél. : 41.91.98.23.**

Vds 520 STF dans boîte + câble de téléchargement + joy (Megaboard) et joystick + nombreux originaux (Midwinter, Full Metal Planet, Dragon's Breath, etc.) + jeux et boîte de rangement : 3000 F. **David Gautheron, 12, rue Lucien-Leuwen, 75020 Paris. Tél. : 46.36.97.41 après 19 h.**

Vds originaux sur ST (Cadaver, Gods, E-Motion etc.). Achète également Famicom à bas prix. **Gwénaël Héry, 135, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.44.37.25.**

Vds Atari Mega ST2 + DD 20 Mo + moniteur mono et couleur + lecteur externe + imprimante + joystick + jeux (Monkey Island, F-29, Dragon Flight, Captive, Midwinter 2, Colossus X Chess etc.) + utils (Twist, Turbo ST, etc.). Le tout : 9000 F. **Jean-Pierre Lavie, 4, rue des Bains, 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76.**

Vds 520 STF + lecteur externe 3"1/2 DF + lecteur externe 5"1/4 DF + Freeboot + souris + tapis + joystick + nombreux jeux + docs. Le tout en bon état : 3500 F à débattre. **Cyril Pacot, 6, place des Fauconniers, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.70.56.88.**

Vds console Atari 2600 + 25 jeux + 4 manettes. Prix à débattre max. : 1000 F (transfo et notices de jeux sont fournis). **Laurent Piras, 30, rue St-André, St-Gabriel, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.95.75.**

Vds imprimante Citizen 120 D : 800 F. Lecteur externe 3"1/2 DF : 500 F. Loue jeux Mega Drive et CD Nec, renseignement par courrier contre un timbre. Possède Street Rage, Fantasia, Alienstorm, Marvel Land. **Christophe Poncelet, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds Atari 1040 STE + nombreux jeux + 3 joysticks + Freeboot. Echange jeux sur Mega Drive. **Anthony Anicet, Lafontade, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.35.03.**

Vds ou échange démos sur ST/STE. Prix intéressant. Demandez le catalogue gratuit. **Grégory Belz, 16 rue des Roses, 91540 Mennecy.**

Vds 520 STE + joysticks + mouse + très nombreux jeux dont originaux (Indy, Batman, Satan etc.). Le tout entre : 2500 F et 2700 F à débattre. Echange aussi jeux Neo contre Granzork. **Wilfried Bini, 47, bd du 8-Mai 1945, 06730 St-André-de-Nice. Tél. : 93.54.48.66 après 19 h.**

Vds Atari 2600 + 4 jeux (Xenophobe, Enduro, Space Invaders) et Pac Man Junior : 350 F le lot. Vente séparée possible : 50 F à 100 F pièce. **Olivier Clochard, 40, rue de Talabry, 79300 Bressuire. Tél. : 49.74.00.68.**

Vds pour 520/1040 STE, nombreuses news et oldies. Prix très bas. Liste sur demande. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive.**

Vds moniteur SM 124 HR, mono pour ST : 700 F. Commutateur couleur mono : 75 F. Vds Sherman M4 pour STF : 120 F port compris. **Jean-Michel Fière, La Rouvière, 83, bd du Redon, Immeuble E 6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52 après 19 h.**

Vds ou échange jeux sur Atari 520 STF. Possède news. **Stéphane Fuvel, L'Envers-d'Etages, 74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.44.02.**

Vds 1040 STF + 15 jeux (Populous, Xenon 2, R-Type) + Spectrum 512 (utilitaires, dessin). Le tout : 2900 F à débattre. **Thierry Guérin, 23, rue des Tourterelles, 17640 Vaux-sur-Mer. Tél. : 46.38.63.26.**

Vds Atari XE + pistolet + une manette + 5 jeux, n'ont jamais servi. Valeur : 1200 F. Le tout vendu : 550 F. Vds console Mattel Intellevision + 4 jeux + câble + prise, bon état : 350 F. **Arthur Hakopian, 5, allée du Dr-Rousseau, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.43.73.**

Vds Atari 1040 STE + moniteur couleur SM 1435 + imprimante Amstrad LQ 3500 + 30 jeux + 1er Word Plus + souris + Péritel bon état : 6000 F. Imprimante Amstrad LQ 3500 : 1500 F. **Ari Kidouchim, 4, rue des Couronnes, 75020 Paris. Tél. : 48.57.78.17 de 10 h à 19 h 30.**

Vds Atari 520 ST/DF (nouvelles roms) + souris + jeux + joystick. Le tout : 2300 F. Vds console Lynx + adaptateur + jeux (BMX, Surf, Electrocop). Le tout : 650 F. Vds nombreux jeux Atari STE/STF (petit prix). **Christophe Lasmier, 2, impasse Claude-Roche à Couilly. Tél. : 60.04.44.34.**

Vds sur ST disks de jeux à 10 F pièce. **Claudette Mohamed, 56, bd de la République, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.12.71.**

Vds 1040 ST DF + sélecteur de face + moniteur mono + Péritel : 2800 F. Carte vocale + interface : 700 F. ST Mag : 10 F le numéro. Ram 256 Ko Sipp x2 : 250 F. Collection Weka *Comment exploiter les ressources du ST* : 1000 F. **Patrick Pagez, cité Croix-Rouge, 17, rue Molière, 84100 Orange. Tél. : 90.51.60.64.**

COMMODORE

Vds Amiga 500 + moniteur couleur stéréo 1084 S + joystick, état neuf. Prix : 5000 F. Vds également nombreux jeux surtout simulateurs de vol. Le tout : 6000 F. **Antoine Becker, 82, rue de Forbach, 57350 Spicheren. Tél. : 87.87.93.28.**

Vds Amiga 1000 + moniteur couleur 1081 + souris + un joystick + originaux, etc. Le tout : 5000 F. **Jörg Buchholz, chemin Mayras, 32600 Pujaudran. Tél. : 62.07.41.06.**

Vds ou échange news et oldies sur Amiga 500. **Patrick David, La Cordière, bât. F2 à St-Priest. Tél. : 78.21.75.58 après 16 h.**

Vds Amiga 2000, carte AT, disque dur 48 Mo, écran multisynchronisation, carte VGA pour PC, carte AdLib, 100 disks, lecteur 3"1/2 externe, switch, joystick etc. Prix : 14000 F. **Alexis Pawance, 33, chemin de Planta, 1223 Cologny, Genève (Suisse). Tél. : 022.736.55.23.**

Amiga 500 vends ou échange jeux, utilitaires, démos. Envoyez liste. **Raphaël Horts, 51, rue St-Antoine, 5651 Somzée (Belgique). Tél. : 071.21.88.71.**

Vds nombreuses news et oldies à bas prix sur Amiga. Cherche Nordic Power + manuel bon état, prix intéressant. **Axel Mazerbourg, 14, bd René-Cassin, 06200 Nice. Tél. : 93.83.09.13.**

Vds lecteur externe 3"1/2 + souris sans fil + digitaliseur de son + extension mémoire 512 Ko avec clock et lifetime + interface MIDI + boot selector électronique DF0.DF1, DF2, DF3. Prix intéressant. **Toüp Mersimi, 8, résience de la Petite-Croix, 78680 Epone. Tél. : 30.90.25.83.**

Vds Amiga 500 + souris + joystick + joypad (Sega) + 2 jeux éducatifs + 30 jeux (dont Toki, Over the Net, Rainbow Islands etc.). Prix modeste : 1500 F. **Olivier Pierrisward à Marseille. Tél. : 91.31.64.01.**

Vds originaux Amiga. Elvira, Obitus, Beast 2, Lotus Turbo, Killing Cloud, Gold Aztecs, Wrath of the Demon, Explora 2, Z-Out : 100 F. **Frédéric Piron, 189, bd de la Petite-Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds A2000 BV1.3, 1 Mo + 70 jeux + souris + joystick, très bon état (6/07/90), Péritel. Prix : 7000 F à débattre. **Jean-Michel Tran, 3, allée des Bleuets, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.74.50.**

Vds jeu réalisé sur Amiga avec 3D Construction Kit : 25 F. **Tél. : 55.01.91.23.**

Vds moniteur couleur 1084 + imprimante MPS 1500 c 9 aiguilles, couleur + jeux (Toki, Warzone, Super Monaco etc. Prix à débattre. Vds manette Top Star toute neuve : 175 F. Vds jeux sur Nec et CD. **Bruno Dugast, 102, avenue du Général-De-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.57.37.**

Vds nombreux jeux à petit prix sur Amiga seulement. Vds extension de mémoire pour Amiga 500 pour le gonfler à 2 méga-octet S. **Sébastien Langlois, 45, chemin des Lorittes, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.72.95.**

Vds logiciels en tout genre sur Amiga. Envoyez un timbre à 2,50 F. **Alexandre B., 3, rue Anatole-France, 25300 Pontarlier.**

Vds jeux, utils et démos pour Amiga 500 à bas prix. Liste sur demande. **Christophe Ferrari, 30, rue de Montmorency, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.80.93.87.**

Vds jeux Amiga originaux : 80 F. Champion of Raj, M1 Tank Platoon, Chaos Strikes Back, Armour Geddon, F-15 Strike Eagle, Bomber 1 et 2, Gee Bee Air Rally etc. **Claude Olliver, La Grande Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds pour Amiga, jeux et utils à bas prix. **Jean Sadoine, 76, rue d'Harlupin, 59560 Comines. Tél. : 20.39.11.52.**

Vds ou échange news et oldies sur Amiga. Possède Monkey Islands, Cadaver (Play Off), 3D Construction Kit, Warzone, Outzone, Mercs, Hunter etc. **José Azévédo, 15, rue St-Pierre, 79140 Brétignolles. Tél. : 49.81.07.58 après 18 h.**

Vds Amiga 500 très bon état, encore sous garantie + nombreux originaux + Péritel + manette + souris. Le tout : 3000 F à débattre. Cherche Tetris sur Mega Drive à petit prix ou échange. **Michaël Brod, 4, square du Nouveau-Belleville, 75020 Paris. Tél. : 43.66.93.96.**

Vds cause double emploi Commodore CDTV avec accessoires et emballage d'origine : 6200 F. Cherche aussi dompubs, démos etc. Envoyez vos listes. **Alain Camerano, 17, rue du Moulin-Neuf, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.67.66 uniquement le week-end.**

Vds ou échanges super news sur Amiga 500. **Christophe Casula, résidence Bernard Palissy, bât. F, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.28.93.**

Vds Amiga 500, 1 méga + moniteur Philips 8833 + souris optique + drive externe 3"1/2 + 2 joysticks + 150 jeux originaux + 150 disks divers. Le tout en excellent état : 5500 F. **Christophe Jouin, 33, rue Paul-Curien, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.72.69.**

Vds jeux pour C64 disks (wargames, stratégie, arcade) à prix très bas. Tous originaux. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy.**

Vds ou échange news et oldies sur Amiga. Envoyez vos listes. **Sylvain Lambert. Tél. : 80.36.47.81.**

Vds originaux pour STE, Captive, Battle Master, Powermonger, Dragon's Breath : 150 F pièce. Boîtier et notice en parfait état. **Erwann Leroux, La Maison-Bleue, La Rivière, St-Jean-de-Boiseau, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.65.64.76.**

Vds Amiga 500 + prise Péritel + souris + joystick + 2 jeux éducatifs + 25 jeux (Toki, Speedball 2, Gods etc.) + un joypad. Prix : 2000 F. **Olivier Pierrisnard à Marseille. Tél. : 91.31.64.01.**

Vds A 2000, achète ou échange jeux Nec, CD, SGFX, SFC (news). Achète NEO-GEO + jeux + joystick, faire offre. Vds CPC 6128 + joystick + moniteur couleur + nombreux jeux : 2400 F. Echange Rayxenber 2 contre DownLoad 2 ou achète. Vds jeux Nec. **Por Leng. Tél. : 48.37.81.05.**

Vds news et oldies Amiga, eux, utils, éducs, DP etc. à prix sympas. **Emmanuel Prein, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.95.69.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084 S + extension 512 Ko + drive externe 3"1/2 + souris + Sound Digitalizer + ludothèque. Le tout : 5000 F. **Jean-François Rinaldi, 5, avenue d'Aulnay, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.95.40.**

Vds ou échange + de 400 démos sur Amiga. Echange sur Mega Drive, XDR, S Dancer, E-Swat etc. **Stéphane Thullier, 9, rue G.-Basquin, 59810 Lesquin.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084 S + 2 joysticks + une souris + jeux. Le tout : 4300 F. **Christophe Van Lier, 13, rue de Naples, 78 Rocquencourt. Tél. : 39.54.63.98.**

Vds jeux Amiga (Croisière pour un cadavre, Snow Bros, Magic Pockets, Monkey Islands français, Toki etc.). **David Vidal, 404, chemin du Coteau-des-Cazes, 12400 St-Affrique.**

Vds Amiga 500, 1,5 Mo + carte KCS (pour avoir un PC dans votre Amiga) + lecteur externe + manette + souris + nombreux jeux + câble Péritel. Le tout : 5000 F à débattre. **Nécati Yil-Mal, 270, rue Mâconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.58.89 heures de repas.**

Vds nombreux jeux à prix dingues (news, utilitaires, oldies etc.). Vds Amiga + Freeboot + extension : 2200 F. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds Amiga 200 + HD 40 Mo autoboot + souris + joystick + Genlock interne carte AT 286, garantie 6 mois, grosse logithèque son, image, utilitaires, jeux : 12000 F à débattre. Valeur : 20000 F. **Xavier Bretin, 20, rue de la Tour, 92240 Malakoff. Tél. : 42.53.31.08.**

Vends jeux (news et oldies) sur Amiga. **Jean-Noël Caeyman, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12.**

Vds lot important de disk Amiga (5"1/4 et 3"1/2), des centaines de jeux, démos, utils etc. **Vincent Lacrosse, 8, rue Hassez, 4877 Olne (Belgique). Tél. : 087.26.83.72 après 17 h.**

Vds Amiga 500 + 2 joysticks + revues + 36 superjeux originaux dont Kick Off 2, Indy 500, Space Ace, Beach Volley, Lost Patrol etc. Le tout : 2000 F. **Benoît Lavagne. Tél. : 47.27.09.42.**

Vds A 500 (1 Mo) garantie 2 ans + joystick + 500 disks + DLP3, DGP3, Demomaker, Dessin 3D avec ou sans télé, excellent état. Vds Mega Drive jap + 9 jeux + arcade Power Stick + 2 manettes, état neuf. Prix intéressant. **Franck Raijasse, 16 bis, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.75.82.**

Vds pour C64 K7, matos + docs + bidouilles, prix cool +

épave C64 (à débattre) + Atari 800 XL + joystick + K7 + cartouches + lecteur K7. Possibilité de vente séparée. Liste sur demande. **Frédéric Safar, 5, rue du Pré-Ferry, 27180 Asnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

MSX

Vds MSX2 Sony HB700 (Eprom 900) + imprimante MO9 + interface RS232 SVI + moniteur couleur + imprimante série Brother EP44 + Music Module + 2 joysticks + tablette graphique + lecteur Sony + MSX1 Yamaha + son lecteur + PRN C4 Sony + Track Ball + interface lecteur + logiciels (Ease, Dynamic Publisher, Turbo Pascal, DBase 2 etc.) + utilitaires graphiques, musique + logiciels pour minitel avec câbles de liaison + 200 disks de graphismes et utilitaires. **Bernard Baron, 17, rue du Docteur-Schweitzer, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.25.66.**

Vds Sony HBF700F : 2000 F. Ecran couleur Thomson : 1000 F. Lecteur Canon + interface : 1000 F. Lecteur externe Sony + interface : 1000 F. **Jacques Roumeguère, 49, bd Victor, 75015 Paris. Tél. : 48.42.57.44 après le 25 septembre.**

Vds MSX1 Canon V20 + 2 manettes + 12 jeux en cartouche (Penguin, Salamander, Goonies etc.) + 30 jeux en K7 (Robocop, Rambo 3, WEC Le Mans, etc.). Valeur : 5545 F. Le tout vendu : 1900 F. **Franck Vagnati, 82, bld Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.71.07 après 17h.**

Vds jeux MSX1-2 (Nemesis, Knightmare, Road Fighter, Breaker, Androgynus, Darwin 4078, Zelda, Dynamite Bowling, Super Cobra etc.). Prix : 150 F pièce. **François Thierry, 116, avenue Jeanne-D'Arc, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.17.99.**

Vds MSX2 NMS 8250 Philips + moniteur couleur M 8832 Philips + jeux sur cartouches et disks + traitement de texte + revues d'informatique. Le tout TBE : 4500 F à débattre. **Sébastien Robin, 59, route du Grand-Epot, 36330 Le Poinçonnet. Tél. : 54.35.47.17.**

Vds MSX1 Canon V20 + 5 jeux + 6 cartouches. Le tout TBE : 850 F. Vds Nemesis 3 : 230 F. HP 225 garantie 15 mois avec boîte et notice, TBE : 370 F. **Marc Froideval, 42, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.34.25.33.**

Vds MSX Philips 8255 + imprimante Sony PRN C41 (4 couleurs) + 7 cartouches + 400 disks (beaucoup de news) + FMPac + livres + joystick. Le tout en bon état : 4500 F. **Hien Luu, 48, rue de Château-Landon, 75010 Paris. Tél. : 42.05.10.33 après 18h.**

Vds MSX 2 VG8235 + moniteur couleur + souris + nombreux jeux sur cartouche et disks + joystick + manuels + nombreux utilitaires (Designer, Dos, etc.). Le tout : 3000 F ou échange contre PC XT avec écran. **José Goncalvès, domaine de Sorbois, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.99.26.37.**

Vds MSX2 Philips VG 8235, nombreux jeux sur disks, 3 manettes : 2000 F. Module musical Yamaha MIDI, SFG-01 avec mini-clavier, FM Composer, FM Voicing : 800 F. **Jean-Claude Chary, 3bis, avenue Demazure, 88240 Bains-les-Bains. Tél. : 29.36.35.83.**

Vds MSX2 Sony HB700 + livres + 12 cartouches de jeux + jeux sur disks : 2800 F en très bon état. **Pierre Pavan, 2 A, rue-au-Lac, 25660 Saône. Tél. : 81.55.80.77 après 19h.**

Vds MSX 8235 + moniteur mono + mags + joystick + 13 cartouches + 220 jeux MSX2 sur disks, état neuf. Prix : 3900 F à débattre. Vds aussi livres japonais. **Olivier Dravigny, 19, avenue du Général-Eisenhower, 51100 Reims. Tél. : 26.04.14.82.**

Vds jeux MSX1, 2. Possède Darwin, Super Cobra, Rollerball, Beach Head, Zelda, Androgynus, Nemesis, Drome, Knightmare, Breaker, Road Fighter, Bowling : 150 F pièce. Recherche Parodius et Nemesis 3. Faire offre. **François Thierry, 116, avenue Jeanne-D'Arc, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.17.99.**

Vds cartouches avec boîtes et notices (Nemesis 2, Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Hydlide 2) : 130 F à 160 F. Vds moniteur mono Philips : 400 F. Achète anciens numéros, Forum MSX Magazine (20 F par numéro). **Pierre Tissier, Port-Drouet, 33126 Fronsac.**

Vds cartouches MSX2, Green Beret, The Exder, Return of Jelda : 100 F pièce. **Corentin Brustlein, n°8, Les Ouches-de-l'Hermitage, chemin des prés, 26600 Tain-l'Hermitage. Tél. : 75.08.37.18.**

Vds jeux MSX1, K7 et cartouches (Ghostbusters, Zaxxon, Tennis, Hyper Sports 3, Sorcery, Ping Pong etc.) + Micro News n°10, 11, 13, 19, 20, 41. **Jean-Bernard Héros, 4, square du Dr-Senty, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.41.39 heures de repas.**

Vds jeux MSX1 K7 à 50 F. Tous originaux. Liste contre un timbre. **Luis, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.19.**

Vds MSX2 Philips NMS 8255 + 2 lecteurs 720 Ko + imprimante PRN-C41 (4 couleurs) + cartouches (Ping Aventure 2, King's Valley 2 etc.) + 200 disks + FMPac + joystick + livres + câble Péritel. Le tout en très bon état. **Hien Luu, n°48, rue de Château-Landon, 75010 Paris. Tél. : 42.05.10.33.**

Vds cartouches avec boîtes et notices. Penguin 2 : 100 F. Vampire Killer : 100 F. F1 Spirit (SCC) : 150 F. Nemesis 2 (SCC) : 150 F. Imprimante Canon VW020 (matrice) : 950 F avec docs + papier + câble. Cadeaux en plus ! **Didier Mevrel, 6, les Larris-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.30.52.30.**

Vds MSX2 Philips 8250 + 400 jeux sur disks : 2000 F. Vds Nec Turbo GT + un jeu : 1700 F. Music Module pour MSX : 500 F. Street Fighter pour CD Nec : 350 F. Moniteur couleur Thomson en bon état : 900 F. **Ralph Saad, 17, rue de Chaillot, 75016 Paris. Tél. : 49.52.04.16 après 18h.**

NEC

Vds Super Grafx + 4 jeux (Granzork, Cyber Combat Police, Rock-On, Veigues) + joypad, le tout sous garantie, acheté en décembre 90. Valeur : 3500 F. Le tout vendu : 2500 F. Vds originaux A500, Indy 500, Lemmings, KGS, Amos, Pang, Vaxine, Panza, F-29 etc. Prix : de 125 F à 200 F. **Pierre Dufermont, 1, rue Jacques-Prévert, 62100 Coulogne. Tél. : 21.35.78.49.**

Vds console PC Engine sous garantie + 3 superbes jeux : 1200 F. **Arnaud Roy, 6, passage des Griottes, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : 30.31.19.62 après 19h.**

Vds 6 jeux Nec neufs. Bomber Man, Ninja Spirit, After Burner 2, Mr Heli, World Beach Volley, Toy Shop Boys. Les 6 : 1000 F. Un jeu : entre 150 F et 200 F. **Matthieu Jacovella, 1-3, avenue de la Porte-Brancion, 75015 Paris. Tél. : 42.50.66.06.**

Vds Super Grafx + jeux (Aldynes, Jackie Chan) + quintupleur. Le tout : 3000 F en parfait état et sous emballage ou échange contre NEO-GEO + 2 jeux ou Famicom + 2 jeux (beat'em up de préférence). Cherche Westelwart et Street of Rage sur Mega Drive. **Vincent Drewnik, 17, chemin de Roche-Bozon, Collanges-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.22.33.22.**

Vds ou échange jeux Nec. Final Blaster, Cyber Combat, Space Harrier, Aero Blaster, Dark Legend, Beball : 200 pièce ou contre Splatterhouse, Son Son 2, Tiger Road, Bloody Wolf, Legendary Axe, Mr Heli, Super Soldier, Gunhed etc. **Bruno Poirrier, 6, rue de l'Eglise, 02140 Prisces. Tél. : 23.98.27.68.**

Vds console Nec PC Engine + CD-ROM + télé + 2 manettes + 17 jeux dont 4 CD (Y-S3, Pang etc.). Prix : 4000 F. **Laurent Hertenberger, 46, rue du Square-Montsouris, 75014 Paris. Tél. : 45.89.86.17.**

Vds jeux Nec. Prix divers. Possède Aero Blaster, Super Darius + Super Star Soldier, PC Kid, Space Invaders 90. **Gérard à Béziers. Tél. : 67.35.02.17 après 18h.**

Vds ou échange Nec Turbo GT avec un jeu en excellent état (sous garantie) contre Sega Mega Drive + un jeu (au moins) ou NEO-GEO ou Super Famicom ou Nes avec jeux si possible. Région Bordeaux. **Laurent Aïache, chez Mme Larriau, résidence le Cottage, bât. Les Bleuets, 297, avenue de Tassigny, 33200 Caudéran. Tél. : 56.08.34.41.**

Vds ou échange Heavy Unit : 200 F port compris. Cherche Splatterhouse, PC Kid, Dark Legend, Tiger Heli. **Marc Ory, 42, rue du Bois-Dousset, 86000 Poitiers. Tél. : 49.01.41.13.**

Vds CD-ROM2 Nec avec 3 CD (Red Alert). Prix : 2000 F. Vds Nec 1 + 2 jeux : 600 F. Vds Amiga 500 ou 2000 neuf, prix intéressant avec ou sans moniteur. Echange et vends jeux Super Famicom. **Gilles. Tél. : 45.41.37.17.**

Vds Core Grafx, 50 Hz, 3 jeux (Rock on, Bloody Wolf, Jackie Chan). Le tout en bon état dans emballage d'origine : 1300 F ou échange contre Mega Drive française + 2 jeux + manette. **Christophe Bompard, avenue de Luchon, Martres-de-Rivière, 31210 Montréjeau. Tél. : 61.89.31.21.**

Vds CD-rom Nec + 6 jeux (Rayxenber 2, Down Load 2, Valis 3 etc.) : 4000 F ou échange contre NEO-GEO + un jeu et une deuxième manette. **Christophe Artaux, 7, rue des Ecoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.42.70.**

Vds ou échange sur Nec, Populous, Power Eleven, Legend of Hero Tonma, Gomola Speed, Super Star Soldier. Recherche Parasol Star. **Stéphane Bessagnet, cité Bajon, 32400 Riscle. Tél. : 62.69.86.70.**

Vds console de jeux Nec, Coregrafx + 9 jeux dont Jackie Chan, Pac Land, SSS, Rastan, Dark Legend, Darius +, + possibilité de branchement sur moniteur Amstrad. Le tout : 1500 F à débattre. **Pierre Cadéot, 23, rue Montagne, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.25.82.92.**

Vds Core Grafx + une manette + jeux (Barumba, Hell Explorer, Operation Wolf, FM Tennis, Sokoban) gratuits avec console : 800 F. Jeux : 200 F pièce. Le tout : 1500 F. **Vincent de Mantké, 13, rue de la Caille, 28260 Anet. Tél. : 37.41.47.06.**

Vds jeux Nec. Vigilante : 140 F. Super Star Soldier : 180 F. Ninja Spirit : 190 F. **Emmnauel Descat, Les Rivières, Henruel, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.84.56.**

Vds jeux Nec : de 100 F à 250 F. Possède Space Invaders 90, Super Star Soldier, Aero Blaster, Super Darius +, PC Kid. Achète jeux Game Boy : 70 F. Possède Contra, Legend, R-Type, Rockman Load. **Gérard à Béziers. Tél. : 67.35.02.17 après 18h.**

Vds PC Engine GT excellent état + transfo + 8 jeux (Out Run, Devil Crash, Populous, Rabio Lupus etc.). Le tout : 3200 F. **Alexandre Goudeau, 38, avenue du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.37.31.61.**

Vds PC Engine Shuttle très bon état + 5 jeux (Dark Legend, Son Son 2, World Court Tennis, Formation Soccer, Ninja Spirit). Valeur : 2900 F. Vendu : 1700 F port inclus. Jeux : 200 F pièce. **David Karsenty, 9, lotissement Les Jasses, 34430 St-Jean-de-Vedas. Tél. : 67.47.23.06.**

Vds jeux Nec, Populous, Formation Soccer, Ninja Spirit, Super Volley, Dead Moon etc. Le tout vendu : entre 215 F et 285 F. **David Labouennan, 10, rue de l'Abbé-St-Pierre, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.61.92.**

Vds jeux Nec à 150 F. Cherche contacts sur Famicom (Goemon Fight, Mario, Y-S3). Recherche HP 48SX à 1500 F. **Fabrice Naullau, 6, allée des Petits-Bois, 92170 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds Core Grafx + 8 jeux emballage d'origine encore sous garantie. Valeur : 3400 F. Le tout vendu : 1500 F ou échange contre Super Famicom avec ou sans jeux. **Stéphane Barcasse, 40, rue des Vendanges, 66140 St-Nazaire-en-Roussillon. Tél. : 68.73.22.80 heures de repas ou après-midi.**

Vds Super Grafx (jap.) + 3 joysticks + doubleur : 1000 F. Aero Blaster : 200 F. Gand G : 300 F. Aldynes : 300 F. FHT : 250 F. Devil Crush : 200 F. Battle Ace : 250 F. PC Kid : 200 F. Violent Soldier : 200 F. F1 Tripple Battle : 200 F. Beball : 150 F. Le tout : 2900 F. **Florent Courgeon, route des Princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds 4 jeux Core Grafx. Veigues : 200 F. Adventure Island : 150 F. Jackie Chan : 200 F. Final Match Tennis : 150 F. L'ensemble : 650 F. **Philippe Daval, 35 A rue Geiler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.29.12.**

Vds Super Grafx très bon état sous-garantie avec Aldynes, SCI, PC Kid 2. Valeur : 2637 F. Le tout vendu : 1490 F avec 2 pin's ou échange contre Super Famicom + un jeu en très bon état. **Grégory Eche, 16, rue Eloi-Serand, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.88.51.**

Vds PC Engine GT + 3 jeux. Valeur : 3300 F. Vendu : 1000 F. **Sylvain Isambert, 26, rue St-Jacques, 76000 Le Havre. Tél. : 35.41.70.40.**

Vds SGFX + CD-ROM + 2 manettes + adaptateur CD-SGFX + 5 CD (Down Load 2, Y-S, Valis 3, Wonderboy 3, Side Arms Special) + 3 cartouches (Neutopia, F1 Circus, Tiger Heli). Prix : 5000 F. **François Jacob, 20, rue du Fontchou. Tél. : 54.34.53.56.**

Vds Core Grafx + 5 jeux + une manette. Le tout acheté le 17/08/91 : 2500 F. Vendu : 2150 F à débattre cause punition. **Jean-Paul Lacquement. Tél. : 20.85.20.73 après 20h.**

Vds Nec PC Engine + un jeu au choix : 600 F. Possède Kung Fu, Violent Soldier, Super Star Soldier, Alice 2, Honey 2. Prix : de 150 F à 200 F. Recherche sur Mega Drive, Sonic, Gaiares, Elemental Master contre Shadow Dancer, Aleste. **Nicolas Pelletier, 23, rue Champ-Rochas, 38240 Meylan. Tél. : 76.41.86.79.**

Vds Nec Super Grafx très bon état + doubleur + 2ème manette + 7 jeux (Aldynes, Jackie Chan, PC Kid 2, Legend of Hero Tonma, Super Star Soldier, Devil Crush etc.). Valeur : environ 4200 F. Le tout vendu : 3100 F. Urgent ! **Samuel Taïëb, 11, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : 43.43.19.24.**

NINTENDO

Vds console Nes très bon état + hits, Mega Man 2, Castlevania 2, Bayou Billy + zapper avec 2 jeux + 3 manettes + 22 jeux (Double dragon 2, Mega Man, Metal Gear). Prix : 3800 F. **Cyril Zeitoun, 23, rue Weber, 75116 Paris. Tél. : 45.00.09.23.**

Vds console Nintendo en bon état + 9 jeux (Rush'n' attack, Solar Jetman, Tennis, Silius, Metroid, Punch Out, Top Gun, Super Mario Bros 2, RC Pro-Am). Prix : 3000 F. Valeur : 5000 F. **Vincent Grèzes, case postale 272, 3963 Crans/Sierre, VSCH (Suisse). Tél. : 19.41.27.43.12.37.**

Vds Super Famicom + 7 jeux dont Super R-Type, Actraiser, Final Fight etc. Prx : 7000 F. Vendu : 5000 F. **Laurent. Tél. : 48.21.76.04.**

Vds Nintendo bon état + 7 jeux (Zelda, Batman, Tetris etc.) + K7 de 31 jeux. Valeur : 3600 F. Vendu : 3000 F à débattre. Urgent ! **Félicien Joncoux, 4, rue de Candolle, 75005 Paris. Tél. : 45.35.08.22.**

Vds jeu Game Boy. World Cup : 150 F + 10 F de port. Recherche F1 Race à prix raisonnable + échange MSX 2 HB500F + environ 70 jeux (disks, cartouches et K7) contre Atari 1040 ST avec jeux et joysticks (en bon état). **Virginie Torrès, 122, rue de Belfort, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.16.80.**

Vds K7 Nintendo : de 150 F à 250 F. Possède Black Manta, Trojan, Castelvania, Zelda 2, Top Gun, Dragon Ball etc.) ou échange contre Mega Drive + un jeu + 1 ou 2 manettes. **Région de l'Eure si possible. Raphaël Billaut. Tél. : 37.96.25.29.**

Vds console Nintendo en bon état + 2 jeux (Teenage Mutant Hero Turtles et Trojan). Valeur : 700 F. Le tout vendu : 600 F la console. Les deux jeux : 600 F au lieu de 750 F. **Damien Gervaise, 9, rue du Haut-Vaillant, 72220 Ecommoy. Tél. : 43.42.65.40.**

Vds ou échange jeux sur Game Boy. Nemesis, Burai Fighter, Super Mario Land etc. Sur Core Grafx, F1 Circus, Tales of Monster Path, Barumba, Cyber Combat Police. Hyper-urgent ! **Axel Van Robays. Tél. : 90.72.84.38.**

Vds console Nintendo (1 an), 2 manettes + un joystick + journaux Nintendo + 7 jeux : 2000. **Sébastien Métayer, 5, passage Franklin, 78500 Sartrouville.**

Tél. :39.15.10.69.

Vds Nes + Batman + Nes Max + Phaser : 600 F. Vds Game Boy + 5 jeux (Mario, F1 race, Gargoyle's Quest etc.) : 850 F. Vds aussi Drakkhen sur Super Famicom : 500 F ou échange. **Bertrand Coquet, route de St-Denis, 42190 Charlieu. Tél. : 77.60.15.44.**

Vds Game Boy TBE sous garantie + emballage + 6 jeux (Mario, TMT, Contra etc.). Prix : 1 100 F. **Jérémie Ourgoulas, 36, rue Droite, 06300 Nice. Tél. : 93.92.33.93.**

Vds console Nes avec 5 cartouches (Alpha Mission, Life Force etc.) + Game Boy avec 2 cartouches (Tetris et Golf) pour seulement : 1 500 F. Vds aussi B.A.T. pour STF et E : 250 F port inclus. **Christophe Caillat, quartier Chotin, 26600 Larnage. Tél. : 75.08.46.16.**

Vds Nes complète modèle luxe juin 90 : 600 F. Vds jeux Nes, SMB 2, Tetris, Batman, Bubble Bobble, Double Dragon 2, Solomon's Key, Faxanadu : 200 F pièce ou Nes avec 4 jeux au choix : 1 200 F. Nes + 7 jeux au choix : 1 600 F. **Vincent Faure, 7, avenue de Triel, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.71.79.75 après 17 h.**

Vds Game Boy + 6 jeux (Castlevania, Spiderman, Mario) + câble + boîtes + sacoche + toute ma considération. Paris et région parisienne uniquement. **Julien Colot, 10, avenue de la Concorde, 92160 Antony. Tél. : 46.66.38.92 après 18 h.**

Vds Game Boy + 7 jeux (R-Type, Mario, Gargoyle's Quest etc.). Le tout TBE : 1 200 F à débattre. **Stéphane. Tél. : 76.47.00.54.**

Vds console Nintendo + 2 joysticks + Nes Max + pistolet + 19 jeux (Gremlins, Batman, MegaMan 2 etc.). Valeur : 8 300 F. Vendu : 3 000 F. Vente séparée possible. **Michaël Payan, 40, allée de la Louvière, 95800 Courdimanche. Tél. : 34.46.05.87 de 19 h à 21 h.**

Vds console Nintendo + 2 manettes : 375 F ou 500 F avec Nes Max ou console Nintendo + 6 jeux (Punch Out, Section Z, TMHT etc.) + 2 manettes (Nes Max) : 1 100 F. **Michaël Amouyal, 74, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 42.55.91.14.**

Vds 3 jeux Super Famicom, état neuf. Final Fight : 500 F. Actraiser : 450 F. Populous : 400 F. 3 CD Nec, Murder Club : 450 F. Y'S 1, 2 : 400 F. Red Alert : 350 F. 5 jeux Nes, Pinball : 100 F. Rush'n'Attack : 100 F. Rad Racer : 100 F. Kung Fu : 100 F. Zelda : 150 F. **Christophe Beauchamp, 12, rue Claude-Genoux, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.76.12.**

Vds jeux sur Nintendo. Faxanadu, SMB 1 et 2, Castlevania, Duck Hunt, pistolet, Zelda 2 : 200 F pièce. **Jean-Philippe Guillot, 48, route de la Crau, 13280 Raphele. Tél. : 90.98.30.29.**

Vds jeux Super Famicom, Final Fight, Mario, Augusta, Super R-Type. Prix : 450 F. Vds Game Boy + Golf : 450 . **Sébastien Passet, 308, rue Paul-Valéry, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.30.74.**

Vds console Game Boy + 4 hits (TNMT, Super Mario Land, Tennis, Tetris) + câble vidéo Link + écouteurs, 4 piles + boîte Carry Care. Le tout en très bon état. **Frédéric Masson, 19, rue Alexandre-Gauche, 54720 Lexy. Tél. : 82.25.13.47.**

Vds jeux Nintendon Zelda 1 et 2, Mario 2 : 300. Goonies 2 : 250 F. Trojan : 200 F. **David Mounier, Kermagaro, 56430 Mauron. Tél. : 97.93.03.15.**

Vds Nintendo : 200 F. K7 : 150 F. Castlevania, Metroid, Dragon Ball, Rescue, Super Mario Bros, Zelda 1 et 2, Rush'n'Attack. **Gaëtan Gabou, 124, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : 42.28.94.94.**

Vds une console Nintendo et une console Sega avec 3 jeux chacune : 1 000 F. **Gomy Nizan, 12, rue André-Rivoire, 92240 Malakoff. Tél. : 46.56.00.49.**

Vds jeux Game Boy à 100 F ou 150 F selon le jeu. Possède Striker, Kung Fu Master, Double Dragon, Castlevania, Spiderman, Gargoyle's Quest et plein d'autres. **Michaël Bertuit. Tél. : 46.67.38.88 après 18 h.**

Vds console Nes + Zapper + Nes Advantage + 8 jeux. Le tout : 2 000 F. Vente séparée possible + mag. du club gratuit, état neuf, valeur : 4 500 F. **Christophe Bocquet. Tél. : 75.31.16.63.**

Vds console Nintendo + 5 jeux (Tortues Ninjas, Zelda 1, Castlevania, Double Dragon 2 et Batman) + 2 manettes. Prix : 1 800 F. **Mikaël Bolle, 4ter, impasse de l'Aigas, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.33.13.**

Vds jeux Super Famicom (Mario 4 etc.) : 400 F. Vds aussi jeux Nes (3) : 600 F ou 200 F pièce. Vds jeux MegaDrive. **Stéphane Boursier. Tél. : 46.30.09.52.**

Vds sur Nes, Double Dragon 3 : 990 F à débattre. Echange Game Boy + jeux contre Game Gear + Mickey. **Nicolas Bousquet, 8, rue des Pourpiers, 34070 Montpellier.**

Vds Nes très bon état + 5 jeux (Punch Out, Metroid, Super Spike etc.) + adaptateur japonais + un jeu de ninjas. Le tout : 2 000 F. Cherche jeux pour Game Gear entre 100 F et 200 F. **Bruno Brazzale, 6 bis, rue Ohresser, 94500 Champigny. Tél. : 49.83.06.82.**

Vds Game Boy + 7 jeux (Super Mario Land, Revenge of Gator, Tetris, Nemesis, Gargoyle's Quest, Tennis, Burai Fighter). Le tout avec boîte et notice, encore sous garantie : 1 250 F à débattre. **Alexis Cauchois, 4, square Monte-Cristo, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.91.84.**

Vds console Nintendo + 6 jeux (Super Mario Bros 2, Stelath, Bayou Billy, Double Dragon 2 etc.) + joystick Advantage. Le tout TBE (1 an). Valeur : + de 3 500 F. Vendu : 2 500 F. **Christophe Charlier, Les Burdanches, 06540 Breil-sur-Roya. Tél. : 93.04.91.03 à partir de 17 h.**

Vds console Nes : 350 F. 4 cartouches (Goonies 2 : 250 F. Duck Tales : 200 F. Megaman : 200 F. Super Mario Bros 2 : 150 F.). Le tout : 1 000 F ou échange contre Nec Core Grafx ou Mega Drive + une manette. **Cédric Davoust, 10, lotissement du Verger, 53700 Villaines-la-Junel. Tél. : 43.03.71.67.**

Vds jeux Super Famicom. Final Fight, Gradius 3, Populous, Actraiser, Mario. Prix à débattre. **Mathieu Decarli, 31, rue Lemercier, 75017 Paris. Tél. : 42.93.59.17.**

Vds console Nintendo + 3 jeux (Picsou, Zelda 2, World Wrestling) + 2 manettes. Très bon état. Vds aussi Amstrad CPC 464 mono + une manette + manuel d'instruction + 41 jeux (aucun jeu piraté). Prix très intéressant à débattre. **Raynald Fernandès, 2, allée des Dahlias, 93100 Drancy. Tél. : 48.31.24.33.**

Vds console Game Boy + F1 Race + Chessmaster + Tetris, très bon état : 700 F port compris. **Christophe Guérin, 10, impasse des Gaises, 71000 Macon. Tél. : 65.34.37.73.**

Vds Game Boy + 9 jeux (Mario, Double Dragon, Bubble Bobble, Gremlins 2, etc.) + sacoches + Game Light avec boîtes d'origine. Valeur : 2 800 F. Le tout vendu : 1 400 F frais de port inclus. **Cédric Guérin, 106ter, rue Olivier-de-Serres, 75015 Paris. Tél. : 42.50.53.50 après 17 h.**

Vds Nintendo + 4 jeux (Tortues Ninjas, Duck, Dragon Ball, Goblins) + pistolet et robot. Vds nombreux jeux à partir de 200 F. Le tout : 1 200 F ou échange contre MegaDrive seule. **Azize Hilmi, 159, rue Emile-Zola, bât. A4, 92600 Asnières. Tél. : 47.94.59.98.**

Vds console Nintendo + 2 jeux (Link et Castlevania) TBE sous garantie : 500 F. Vds aussi Lynx + 14 jeux dont Ninja Gaiden et Block Out + tout les accessoires : 3000 F. Achète jeux Nec entre 150 F et 200 F. Possibilité d'échange. **Dani Kidouchim, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris.**

Vds jeux sur Nintendo 8 bits, Punch Out ou Zelda 2 ou encore Rad Racer. **Jérémy Krikorian, 72, rue Mercière, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.72.68.**

Vds jeux Nes : 200 F. Cobra Triangle, MegaMan, MegaMan 2, Metal Gear, Rattle N Roll, Wizard Warriors etc. Vds aussi cartouches japonaises pour adaptateur, Goemon 2 contre Super Contra, Thunderbirds etc. **David Juhens, 42, bd Félix-Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.19.82.**

Vds jeux Nes, Lolo, Track and Field 2, Burai Fighter etc. Cherche Excite Bike, Skate or Die, Metal Gear, Life force. **Emmanuel Lacan, 7, rue du Grillaul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12.**

Vds Game Boy + accessoires + Double Dragon + Tetris + Spiderman + Tasmania Story : 1 000 F ou échange contre Game Gear avec 2 jeux. Vds Mega Drive + 3 jeux : 1 500 F. **Geoffrey Lacroix, 11/48, rue des Docteurs-Devillers, 02120 Guise. Tél. : 23.61.33.08.**

Vds console Nes très bon état + un jeu (Zelda, SMB, Probotector) : 1 400 F ou jeux 200 F. 2 jeux : 300 F. **Nicolas Lebouvier, 20, rue Rouget-de-Lisle, 87000 Limoges. Tél. : 55.30.64.30.**

Vds Game Boy complète (écouteurs, câble Link, emballage) + 4 hits (Final Fantazy Legend, Parodius, Tetris, Castlevania 2). Prix : 1 250 F. Etat parfait, a très peu servi. **Philippe Lecat, 15, rue Grange-Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.58.92.**

Vds Game Boy, état neuf avec 4 grands hits (Dragon's Lair, Double Dragon, Tetris, Fortress of Fear) avec notices et boîtes. Valeur : 1 250 F. Vendu : 800 F. **Antoine Lecourt, 10, rue Anne-Frank, 59193 Erquinghem-Lys. Tél. : 20.35.97.66.**

Vds console Nintendo + 4 jeux (Simon's Quest, Tennis, Kid Icarus, Mario Bros 1), très bon état. Valeur : 1 700 F. Le tout vendu : 1 200 F à débattre. **Xavier Locqueneux, 9, rue des Violettes, 31830 Plaisance-du-Touch. Tél. : 61.07.39.07.**

Vds Game Boy avec écouteurs + câble de liaison + adaptateur + 6 jeux (Double Dragon, Tennis, Tetris, The Chessmaster, Burai Fighter, Fortress of Fear). L'ensemble : 1 000 F. **Jean-Claude Messina. Tél. : 76.25.43.02.**

Vds Nintendo Nes + 2 manettes + pistolet + 10 jeux. Prix : 2 990 F état neuf. **Sébastien Rondet, 5, rue Jeanne-D'Arc, 91300 Massy. Tél. : 60.11.24.89 après 19 h.**

Vds pour Nes, robot + Gyromite : 250 F. Zapper + Duck Hunt : 250 F ou bien le tout : 490 F. Vds aussi Nes Advantage : 200 F. **Alexandre Salard, route du Pouliguen, Kervalet, 44740 Batz-sur-Mer. Tél. : 40.23.93.41.**

Vds 8 K7 Nintendo : 2 000 F. Vente séparée possible. **Pierre Sarraila, 1, rue du Maréchal-Galliéni, 64200 Biarritz. Tél. : 59.24.25.34.**

Vds 2 jeux Super Famicom (F-Zero, Y's 3), excellent état avec la notice. Valeur : 590 F. Vendu : 420 F pièce frais de port inclus. **Marc Scherrer, 42, rue de la Chapelle, 68920 Wintzenheim. Tél. : 89.27.19.50.**

Vds jeux Nintendo (Super Mario Bros 2, Punch Out, Metroid, TMHT etc.) : 250 F pièce. Zapper, Nes Advantage, manette infrarouge. Vds ou échange jeux Nec. **Sébastien, 20, avenue du Pavé-Neuf à Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.06.76.**

Vds jeux Game Boy, Punisher, Dragon's lair, etc. Prix à débattre. **Stéphane Sesquin, 35, avenue du Général-de-Gaulle, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.65.06.92.**

Vds Nes + 4 jeux (SMB 1, Black Manta, Double Dragon 2, Dragon Ball) + zapper. Prix : 900 F + frais de port ou échange contre Nec Core Grafx + 3 jeux minimum. **Sally Sow, 30, Bois-Chatton Versonnez, 01210 Ferney-Voltaire.**

Vds Super Famicom + un jeu : 1 990 F. Nec + CD + tripleur de manettes + 10 jeux dont 5 jeux CD : 3 990 F. Vds jeux Nec + jeux Super famicom. Le tout TBE. **Claude Taieb. Tél. : 43.96.88.27.**

Vds ou échange jeux Nes, Rush'n'Attack, Faxanadu, Snake Rattle N Roll, Super Mario 1 et 2 + zapper + Duck Hunt. **Jean-Philippe Valastro, 5 bis, place de la Peupleraie, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.99.34.24.**

Vds Game Boy + Game Light + Viewboy + batterie + Carryall + Tetris. Le tout : 990 F. Jeux (Tortues Ninjas, Gremlins, Ghostbusters, Dragon's Lair, Burai Fighter, Solar, Striker, Chess Master, 2IX. Prix : de 120 F à 195 F le jeu. **Nicolas Arnault, 2, rue Othon-Péconnet, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.13.67.**

Vds console Nintendo + robot + pistolet, très bon état avec 7 jeux. Prix : 1 600 F. **Olivier Antoine. Tél. : 60.78.12.51.**

Vds jeux Nintendo + pistolet : 200 F. Zelda 2 : 230 F. Metal Gear : 230 F. Metroid : 200 F. Life Force : 200 F. Mario Bros et Duck Hunt : 180 F les deux. **Arnaud Attye, 167, bd de Dury, 80000 Amiens. Tél. : 22.95.22.90.**

Vds Nes TBE + 4 jeux, Double Dragon 2, Bayou Billy, Fester's Quest, Turtle Ninja. Le tout : 700 F. Vds jeux Nec, Dragon Spirit, Final Soldier : 250 F pièce. **Philippe Bamba, 37, chemin de la Ferme-Laval, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.78.21.**

Vds console Nintendo avec pistolet et 85 jeux dont Link, Tortues Ninja, Tetris, 1942, Lode Runner, Donkey Kong 1, 2 et 3 etc. Prix : 2 000 F tout compris. **Alain Bondeau, 9, rue Mortrain, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.27.47.**

Vds jeux Super Famicom, Super R-Type, Y-S3, Augusta Golf : 400 F pièce. Possibilité d'échange, je suis aussi intéressé par l'achat de news. **Ludovic Brotonne, 40, bd Surville, 60250 Mouy. Tél. : 44.56.58.11.**

Vds Game Boy complète TBE + boîtier rigide + 9 jeux (Tetris, Soccer, F1 Race, F1 Spirit, Tennis, Battle, Ping Pong, Double Dragon, Golf, World Cup). Valeur : 2 550 F. Le tout vendu : 1 270 F. **Xavier Busson, 14, rue Hardy-de-La Largère, 35500 Vitré. Tél. : 99.74.42.37 après 20 h.**

Vds jeux Nes de 150 F à 250 F (MegaMan, Faxanadu, Link, Castlevania etc.). Vds aussi Compil Master 2000 pour Amiga (TV Sport Football, Mortville Manor, Star Wars, Ikari Warriors et Strike Force Harrier) : 100 F. **Yves Capet, 21, rue Louis-Blériot, 91320 Wissous. Tél. : 69.20.14.06.**

Vds Nintendo + 5 jeux, Tortues Ninjas, Batman, World Cup, Rush'n' Attack, Ice Hockey. Valeur : 2 400 F. Le tout vendu : 1 500 F. **Tanguy Charreteur, 2, rue Terrien, 56620 Pont-Scorff. Tél. : 97.32.52.13.**

Vds Megaman 3 fonctionnant sur console française : 500 F. Vds anciens Micro News à 5 F. Jeux Game Boy : 150 F. Compil de 16 jeux à 1 000 F. **Grégory Cuin. Tél. : 49.09.03.20.**

Vds jeux sur Super Famicom. Area 88 : 450 F. Final Fight : 400 F. Darius Twin : 350 F. **Olivier Dassonville, 28 E, rue Roger-Salengro, 59880 St-Saulve. Tél. : 27.42.76.07 après 19 h.**

Vds jeux Nes (Robowarrior, Tortues Ninjas, Kid Icarus, Metal Gear, Wrestling, Dragon Ball, Double Dragon 2) : 250 F pièce et 1 400 F le tout. Echange 2 jeux contre un jeu Mega Drive français. **Rémi Dubois, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : 34.72.69.91 après 18 h.**

Vds Game Boy + 6 jeux (Mario, Tortues, Quix, Gargoyle's Quest, F1 Race, Tetris) + quadrupleur. Le tout : 1400 F. **Laurent Gateau, 22, rue des Epinettes, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.64.55.03.**

PC ET COMPATIBLES

Vds ou échange jeux pour PC. Possède Kult, Blade Warrior, Metal Mutant : 215 F pièce. **Gwénaël Nouillot, 5, rue Jules-Ferry, 35700 Montgermont-St-Grégoire. Tél. : 99.68.82.32.**

Vds cause configuration supérieure, AT Ergo 86-12 MHz, DD 40 Mo, 28 Ms, 1 Mo de RAM, lecteur 1,2 Mo, EGA haute résolution, écran multi-Display, 2 ports série, un parallèle, carte-mère, DD, Artes ports neufs. Le tout vendu : 7 000 F à débattre. **Pascal Mabire, 14, rue du 19-Mars, 76120 Grand-**
Quevilly. Tél. : 35.89.28.70.

Vds Atari PC2, moniteur mono, 2 lecteurs 5"1/4 + disks (DOS, traitement de texte etc.), TBE : 3500 F. **Philippe Ogé, 2, rue des Surets, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.88.07 après 18h.**

Vds portable Toshiba T1200FB, 2 lecteurs disks, état neuf : 9000 F à débattre. **Véronique Doise, 21, avenue Gilbert-Drû, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.60.79.16 à partir de 20h.**

Vds disque dur Miniscribe 40 Mo, très rapide, format 3"1/2 et formaté MS DOS, aucun défaut, interface Bus-At, a très peu servi, état impeccable, démo sur place : 1 480 F. **Anthony Rossignol, 52, rue Pascal-Lecointre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. :48.69.58.31.**

Vds PC Sinclair 200 type AT 8086, lecteur 3"1/2, 720 Ko RAM, 512 Ko OS, 3, 3 0 port série, port parallèle, souris, moniteur mono, GW Basic, Gem 3, Quattro, DBase 3, traitement de texte etc. + imprimante Amstrad DMP 2000. Le tout : 2500 F. **Serge Epinard, 26 bis, avenue P.-V.-Couturier, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.45.60.**

Vds Turbo Pascal (Borland) 5.5 avec en plus la possibilité de programmer en Poo, vous avez même droit à la cargaison de manuels 5"1/4 (360 Ko) et 3"1/2 (720 Ko). Le tout vendu : 950 F au lieu de 1 500 F. **Nicolas Matthieu, 58, rue Alphonse-Pallu, 78110 Le Vésinet. Tél. :39.76.99.51.**

Vds PC Amstrad 1640 EGA, moniteur couleur + disque dur 40 Mo + lecteur 3"1/2 (à monter) + Modem + souris + DRDos 5 + nombreux logiciels. Prix : 6000F. Lecteur neufs 5"1/4 : 150 F. **Jean-Marc Fesnière, 76, route de Baillon, 95270 Chaumontel. Tél. :34.71.26.93 après 20h.**

Vds PC 1512 couleur, 2 drives + joystick : 4000 F. CPC 464 mono + 20 K7 : 800 F. Souris CPC + logiciels + docs : 500 F. Orgue appartement semi-pro : 9000 F à débattre. Appareil photo Zenith TT + 3 objectifs + sac : 1 000 F. Machine à écrire électrique Olivetti : 600 F. **Francis Hindryckx à Nanterre. Tél. : 47.24.35.07.**

Vds jeux originaux PC entre 80 F et 150 F. Possède Secret Mission 1 et 2, Savage Empire, Battle Chess 2, M1 Tank Platoon, Flight Simulator 3, Battle Hawks 1942, Gunship. **Laurent Gourmelen, 2, allée des Campanières, 83400 Hyères. Tél. :94.38.72.10.**

Vds jeux PC 3"1/2, Monkey Island : 150 F. Indy Adventure : 150 F. SimCity : 150. Strider : 120 F. Compil Loriciel (HGT, Mach 3, Mission) : 100 F. **Erwan Charier, 37, square du Gd-Placis, 35700 Rennes. Tél. :99.38.49.07.**

Vds imprimante Laser Postscript 8 pages minutes pour PC ou Mac, état neuf : 10000 F à débattre + jeux sur PC et Amiga. **Dominique Dombre, Sassenage. Tél. : 76.26.00.59.**

Vds Goupil Golf 386 SX/16 MHz, boîtier extra-plat, 1 Mo RAM, écran VGA couleur + DD42 Mo + lecteur 3"1/2 + 5"1/4 + DOS 4.0 + Windows 3 + jeux + utils, état neuf sous garantie avec manuels d'utilisation. Prix : 1 200 F à débattre. **Xavier Souroubille, chemin de la Carrère, 31370 Bérat. Tél. :61.91.85.97 le soir.**

Cause nouvel achat vends compatible PC Tandy 1000 Ex + Deskmate, écran couleur + joystick + logiciels. Valeur : 7000 F. Le tout vendu : 3000 F TBE. **Laurent Bertein, bd de Grenelle à Paris. Tél. : 45.75.40.46.**

Vds Samsung 386 20 DX, 100 mégas, 2 Mo, 2 lecteurs, écran Multisync, cartes-mères, écrans neufs. Le tout plein de programmes : 14500 F. **Michel Bonnet, 10, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. :42.93.93.49 heures de bureau.**

Vds PC 1512 CGA DD 20 Mo, 512 Ko de RAM, 2 lecteurs 5"1/4 + logiciels et jeux : 4000 F port gratuit. **Franck Boucher, 9, rue de l'Aiglon, 77148 Laval-en-Brie. Tél. :60.96.76.33.**

Vds jeux originaux PC 5"1/4 et C64/128 (Full Metal Planet, Murders in Space etc.). Prix : entre 90 F et 160 F. **Arnaud Clichy, 16, allée Georges-Sand, Jonage, 69330 Meyzieu. Tél. :78.31.93.29.**

Vds PC AT 386, 16 MHz + VGA couleur Commodore, lecteur 3"1/2 + DD40 Mo + souris + joystick + logiciels neufs, garantie un an. Valeur : 14000 F. Le tout vendu : 11 000 F à débattre. **Pascal Lebreuton, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. :48.91.06.88.**

Vds originaux PC. King's Quest 5, Lord of the Rings, Eye of the Beholder, Castles, Rommel. Prix : entre 150 F et 250 F pièce. Recherche wargames pour PC (3"1/2 ou 5"1/4). **Jean-Claude Lesellier, 9bis, rue Pierre-Curie, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. :60.15.75.60.**

Vds Amstrad PC 1512 couleur, lecteur 5"1/4 avec logiciels et jeux + souris. Prix : 4000 F. **Olivier Lietar, 20, rue Albine, 40090 St-Paul-les-Dax. Tél. : 58.91.87.77.**

Vds originaux Simulator ATP, Chuck Yeager's Air Combat : 250 F. Jet Fighter, Grand Prix Circuit, Paris-Dakar, Battle Hawk, Tracon-Rapcon (contrôle aérien), Hawaï Odyssey (pour simulateur 4) : 100 F. Shufflepuck Café, Silent Service : 50 F. **Paul Peng. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds PC 286, 1 lecteur 3"1/2, écran EGA, carte son 3 voix, ports joystick, 5 slots d'extension avec logiciels, câble imprimante et notices, sous garantie jusqu'au 17/09/91. Valeur : 8000 F. Vendu : 5000 F. **Cécile Bâton, 9/10, place Fernig, 59000 Lille. Tél. :20.86.08.25.**

Vds PC Tandy, 640 Ko, 5"1/4, écran 16 couleurs, nombreux logiciels, (jeux, utilitaires). Le tout très bon état. Vds ou échange jeux sur Game Boy et Amiga. **Elisabeth Faganello, 10, rue Pierre-Latécoère, 8200 Montauban. Tél. :63.66.23.04.**

Vds PC 1512 double durée, moniteur couleur + intégrale PC + souris + interface et joystick + logiciels et jeux + simulateur de vol F-19, état neuf : 4000 F. **Daniel Le Gall, 295, rue des Turquoises, 77176 Nandy. Tél. : 64.41.97.63 après 20h.**

Vds Amstrad PC 3086 (neuf, décembre 90, garanti encore 14 mois), 640 Ko, 2 lecteurs (3"1/2 et 5"1/4), écran couleur VGA 14", clavier 102 touches + souris + jeux. Valeur : 8500 F. Le tout vendu : 6000 F. **Karine Marchand, 57, route de Reims, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. :24.38.55.58 après 17h.**

SEGA

Vds Sega Master System avec 2 manettes + adaptateur secteur et Péritel + 8 K7 (Zillion 2, Cyborg Hunter, After Burner, Cyber Shinobi, Super Tennis, Thunder Blade, American Baseball) + 3 jeux de tir. Le tout : 900 F. **Stéphane Auboinex. Tél. :44.08.73.81.**

Vds plaque pour jeux de café, Altered Beast : 2500 F. Jeux pour Sega 8 bits, Double Dragon, After Burner, Choplifter, Time Soldiers, Wonderboy, Hang-On, Spy vs Spy : 190 F pièce sauf Hang-On et Spy vs Spy : 90 F pièce. **Olivier Orand. Tél. :78.57.16.35.**

Vds pistolet Sega + 3 jeux : 150 F. Quartet, Out Run, Choplifter : 100 F pièce. The Ninja, F-16 : 50 F. Rastan Saga 2 : 200 F. **Jérôme Klein, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Seichamps. Tél. :83.33.10.44 après 17h.**

Vds John Madden : 150 F port non compris ou échange contre Ka-Ge-Ki, Super Thunder Blade, Ghostbusters, Last Battle, DJ Boy, Rambo 3). **Hervé Choplin, La Forge, 72460 Savigné-l'Evêque. Tél. : 43.27.79.29.**

Vds pour Mega Drive, Strider : 350 F. Heavy Unit : 250 F. Les deux : 550 F. Vds lot de 4 jeux Master System : 1 000 F. **Damien Rattier, 2, rue de la Buissonnière, 72380 Ste-Jamme-sur-Sarthe.**

Vds Sega Master System complète + 5 jeux dont Mickey Mouse, Zillion 2, Out Run, etc. Le tout : 1000 F. **Arnaud Giner, 36, rue des Lys, 77150 Lésigny. Tél. : 60.02.32.66.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 3 jeux : 750 F. Altered Beast : 150 F. Chase H.Q. : 150 F. R-Type : 200 F. Space Harrier : 200 F. Wonderboy 3 : 150 F etc. **Timothée Louvel, 4, avenue des Tulipes, 44270 Machecoul. Tél. :40.78.53.33.**

Vds Sega Master System + un joypad + jeux (R-Type, Mickey, Wonderboy 3, Power Strike, Great Golf, Hang-On). Le tout TBE : 1400 F. Seine-Maritime seulement. **Ludovic Lecroq, 5, square des Noisetiers, 76490 St-Arnoult. Tél. :35.96.92.79.**

Vds Master System + 15 jeux (Out Run, Power Strike, Super Monaco GP etc.). Valeur : 3900 F. Le tout vendu : 2000 F ou échange contre SGFX + 3 jeux ou contre Mega Drive + 3 jeux ou Core Grafx + 4 jeux. **Edouard Booss, Les Férandilles, route d'Auch, 31490 Leguevin. Tél. :61.86.40.63.**

Vds sur Mega Drive japonaise, Wardner : 300 F. Midnight Resistance : 300 F. Zero Wings : 280 F. Super Monaco GP : 300 F port compris. Possibilité d'échange contre news. **David Musial, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. :21.76.83.69.**

Vds jeux pour Mega Drive japonaise, Wonder Boy 3 : 200 F. Ghostbusters : 300 F. Shinobi : 300 F. The New Zealand Story : 250 F. **François Lefèbre, 382, rue des Longs-Vallons, 76960 Notre-Dame-de-Bondeville. Tél. :35.76.85.25.**

Vds, échange et achète jeux sur Mega Dive et Super Famicom. Recherche Devil Hunter et Area 88. **Alban Lorenzini, 15, rue Pergaud, 0850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Vds Sega Master System complète + Light Phaser, très bon état. Le tout : 500 F. Vente séparée possible, Shinobi, Forgotten Worlds, Fire and Forget 2, Space Harrier. **Frédéric Valderrama, 6, square Edgard-Varèse, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. :45.28.09.35 le matin.**

Vds jeux Mega française, Altered Beast : 100 F. Golden Axe : 200 F. Shinobi : 250 F. Moonwalker : 250 F ou échange. Recherche Mickey, Shadow Dancer version française. **Laurent Seijas, région Perpignan. Tél. : 68.85.47.50 après 18h.**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux : 1100 F. Nintendo + pistolet + 6 jeux : 1100 F. Le tout : 2100 F. **Michaël Bouvier. Tél. : 48.30.71.06.**

Vds Mega Drive française + 8 jeux + manette, très bon état avec emballage d'origine : 2500 F. **Joël Macq. Tél. : 27.42.03.47.**

Vds Super Phaser pour consoles Sega 8 bits en très bon état et de nombreuses cartouches de jeux : 100 F pièce. **Philippe Bakouche, 70, rue de la Grande Corvée, 54600 Villiers-les-Nancy. Tél. :83.41.42.65 après 18 h.**

Vds 10 jeux sur Master System de 100 à 200 F (Double Dragon, Golden Axe, Battle Out Run etc.). **Fabrice Cartigny, 6-11, avenue Anatole-France, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. :27.44.15.98.**

Vds Sega Master System (déc. 90) + 5 jeux (Rampage, Golden Axe, Danan, Mickey, Wonderboy 3). Valeur : 2 300 F. Le tout vendu : 1200 F. **Laurent Robin, 5, rue Georges-Bizet, 91560 Crosne. Tél. :69.83.85.06.**

Vds jeu Mega Drive française (Golden Axe) ou échange contre Mickey, Monaco ou Shadow Dancer ou G and G ou Gynoug ou Mystic Defender. **Pascal Bagot, résidence La Grille-Royale, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. :39.12.06.12.**

Vds Sega 16 bits + 4 jeux : 1200 F. Vds SGFX + 4 jeux : 1600 F. Atari 520 STF + jeux + joystick : 2500 F. **Cyril Natkovitch, 27, rue Victor-Hugo, 95480 Pierrelaye. Tél. :34.64.96.92.**

Vds Sega 8 bits + 9 jeux (Shinobi, Golden Axe, Dead Angle, etc.) + pistolet (+ 3 jeux) + 2 manettes (dont une autofire). Le tout : 1750 F. Vente séparée possible. Un jeu : 150 F ou 250 F les deux. **Mathieu Lubrano, 60, route de Genève, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.95.10.**

Vds Sega Master System + un pistolet + 7 jeux (Hang-On, Shinobi, Golden Axe, Wonderboy 2, Astro Warriors, Pit Pot, Time Soldiers). Le tout : 1100 F. Valeur : 2 150 F. **Yves Arnaud, 56, avenue Joffre, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. :47.80.55.02.**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux : 1800 F ou vends jeux séparément. Vds, achète, échange news et oldies sur A500. **Olivier Bergeron, Sauveterre-de-Comminges, Boucou, 31510 Barbazan. Tél. :61.88.32.52 après 18 h à partir du 10 septembre.**

Vds Game Gear + 8 jeux : 1900 F. Vds SFC + 4 jeux : 3300 F. Mega Drive + 6 jeux : 1600 F. Amiga 500 + télé couleur + extension à 1 Mo + 2ème drive + 2 joysticks + jeux : 6100 F. Possibilité de vente séparée. **David Blanchet, 7, rue Guérin, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.67.93.**

Vds Sega Master System avec 3 jeux (Wonder Boy 3, Alex Kidd, Scramble Spirits) : 490 F ou échange contre console Nintendo avec un jeu. **Fabrice Cochin. Tél. : 43.88.01.03.**

Vds jeux Mega Drive, Super Volley Ball + Ghostbusters : 350 F. **Jérôme Stioui, 9bis, avenue Alphand, 94160 St-Mandé. Tél. :43.74.25.41.**

Vds jeux Mega Drive : 250 F pièce (15 jeux en tout). Vds aussi Game Boy + 6 jeux + Light Boy : 1200 F. Possibilité d'échange. **Grégory Lobry, 1, résidence Politzer, 92300 St-Denis. Tél. :42.35.54.33.**

Vds Sega Master System + pistolet + 4 jeux (Y-S, Rambo 3, Ghostbusters, Rescue Mission). Prix : 850 F. Jeux seuls : 120 F. Etat neuf. Valeur : 2600 F. **Ludovic Nièto, Le Plan-Luzinay, 38200 Vienne. Tél. : 74.57.94.98.**

Vds Sega Master System avec pistolet + 2 manettes + 4 jeux déments (Wonderboy 2, Shinobi 2, Safari Hunt, Hang-On). Prix : 1600 F. Vendu : 900 F (année 91), état neuf. **Victor Kellal, La Chènevière, 71940 St-Boil. Tél. :85.44.03.99.**

Vds jeux Mega Drive : 200 F. Shadow Dancer, Golden Axe, E-Swat, Aero Blaster etc. **Florent Deniau, 1, rue des Orphelines, 77160 Provins. Tél. :64.00.14.72.**

Vds jeux Sega 8 bits (Mickey, G and G, Gauntlet, Shinobi etc.), excellent état. Prix : entre 100 F et 200 F. **Stéphane Bianchin, 6, rue André-Malraux, 57210 Mèzières-les-Metz. Tél. :87.80.28.38.**

Vds Mega Drive française + adaptateur + Mickey + Sonic + Aero Blaster + Street Smart + Phantazy Star 3 + Gynoug : 2600 F ou échange contre Super Famicom sans jeux. **Jacques Ledig, 8, rue Vasco-de-Gama, 75015 Paris. Tél. :45.54.57.60.**

Vds jeux Mega Drive, Mystic, Budokan, Alex Kidd, Crack Down, Basketball, E-Swat, Devil Hunter, Moonwalker, Alien Storm, Bare Knuckle etc. Prix : 240 F. **Patrick Lefol, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 manettes + 12 jeux (dont Sonic, Fantasia, Mickey etc.). Le tout à 2500 F. **Christophe Wesolowski, 119, rue Denis-Papin, 26000 Valence. Tél. :75.41.68.07.**

Vds Mega Drive jap. + 5 jeux + 2 manettes : 1600 F. Jeux pour Mega Drive : 200 F-250 F. Game Boy + 5 jeux : 800 F. **Frédéric Barenghien, 89, rue J.-B.-Lebas, 59133 Phalempin. Tél. :20.90.27.28.**

Vds Sega 8 bits + 9 jeux (Mickey, Y-S, Ghosts, Ultima 4, Psycho Fox, R-Type, etc.) : 1200 F. Valeur : 2800 F. Console seule dont 2 jeux inclus : 200 F ou échange le tout contre Core Grafx. Achète ou échange Populous, réduc. pour premier appel. **David Antonietti, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. :77.22.66.92.**

Vds jeux Sega 16 et 8 bits. John Madden, Mickey, Battle Squadron, Budokan, Last Battle, World Cup Soccer, Cyberball, Bomber Raid, Blade Eagle 3D, After Burner, Tennis Ace. prix : entre 100 F et 270 F. **Damien Bureau. Tél. :78.45.17.82.**

Vds jeux Mega Drive japonaise. Wardner Forest : 280 F. Mega Drive française, Wonderboy 3 : 220 F. Sokoban : 100 F. DJ Boy : 100 F. Mystic Defender : 250 F. Devil Hunter : 280 F ou échange contre Valis 3. **Daniel Clément, 96, rue Paul-Parin, appt 6, 92000 Nanterre. Tél. :47.29.91.12.**

Vds Sega 8 bits + 4 jeux (R-Type, Alex Kidd, Altered Beast, G and G). Le tout : 1400 F très bon état. **Aziz**

Drioiche, Le Vignaud, pavillon 23, 24750 Boulazac-Périgueux. Tél. :53.53.09.82.

Vds jeux pour Mega Drive. Space Harrier :200 F. Final Zone :200 F. Italia 90 :200 F. E-Swat :200 F. Beast : 150 F. Le tout :950 F. Vendu :800 F. Vends jeux Nes entre 150 F et 200 F. **Anthony Feydel, 10, allée Louis-XI, 91310 Monthléry. Tél. :64.49.05.73 après 19h.**

Vds jeux sur Mega Drive, Sonic, Mickey, Hellfire, Elemental Master, Forgotten Worlds, Street of Rage, Thunder Force 3, Altered Beast. 1 jeu :230 F port compris, le tout en très bon état. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Sega 8 bits + 13 jeux (R-Type, Galaxy Force, Wonderboy 2) + Light Phaser. Le tout : 2 000 F. **Cédric Fuso, 51, avenue des Tilleuls à St-Brice. Tél. :34.19.50.77 après 19h30.**

Vds, échange, achète jeux Mega Drive française ou jap. Possède Mickey, Hellfire, Gynoug, Dick Tracy etc. Vds jeux Master System : 140 F. Nec + 6 jeux (PC Kid, Volfied, New Zealand Story etc.) : 1 350 F. Echange Mega Drive + 7 jeux contre Super Famicom + un ou 2 jeux. **Thibaut Gauthier, 8, rue Guillaume-Apollinaire, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. :60.84.04.29.**

Cause double emploi vends Sega Master System + emballage d'origine + 10 jeux (California Games, Double Dragon, R-Type, Mickey etc.). Prix : 1 300 F. **Bruno Gihr, 2, avenue du Bois, 92190 Meudon. Tél. :45.34.20.27.**

Vds Mega Drive + 3 jeux + 2 manettes : 1 500 F. Game Boy + 3 jeux + Game Light : 750 F ou échange le tout contre un Amiga 500 + souris + joystick. **Benjamin Gonzalez, Les Epingles, 71670 St-Firmin. Tél. : 85.56.10.76 jusqu'à 23h.**

Vds jeux Mega Drive, Ghostbusters (fr.) et Crack Down (jap.). 1 jeu :200 F. Les deux :350 F. **Nicolas Gualerri, 16, avenue des Alouettes, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.32.17.96.**

Vds Master System + joystick + 2 manettes + 8 jeux dont 2 incorporés (Italia 90, Moonwalker, Tennis Ace, R-Type, Shinobi etc.). Le tout état neuf avec boîtes et notices. Prix : 2 200 F. **Boris Guirao, 324, Les Ruches, bât. B2, 13013 Marseille. Tél. :91.70.39.25 après 19 h.**

Vds Sega 8 bits complète + un joystick neuf (Python 1) + autofire + 16 jeux dont Mickey Mouse et Dynamite Dux neufs, Double Dragon, Miracle Warriors, etc. + hors série Sega + docs. Valeur : 5 350 F. Le tout vendu : 3 600 F avec emballage. **Clémence Journel, 22, rue Belfroy, 76000 Rouen. Tél. :35.07.14.72.**

Vds Mega Drive japonaise complète avec 8 jeux (Alien Storm, Street of Rage, T-Force 3, Magical Boy, etc.). Valeur : 4 800 F. Le tout vendu : 2 500 F ou échange contre Super Famicom avec 2 jeux. **Jérémy Laidli, 43, chemin du Lautin, Le Renoir, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. :93.73.93.07.**

Vds jeux Mega Drive (Super Monaco GP, Moonwalker, Ghostbusters, Budokan, Valis 3). Le tout en très bon état : 1 500 F à débattre. Valeur : 2 200 F. **Rodolphe Langlois, impasse Sannier, 60126 Rivecourt. Tél. : 44.41.67.85.**

Vds Mega Drive + 2ème manette + 16 jeux (Aleste, Monaco GP, Fire Shark, etc.) ou échange contre Super Famicom + jeux. **Serge Laurent, Lingeat, 01440 Viriat. Tél. :74.25.33.46.**

Vds sur Mega Drive, Wardner, Elemental Master, Gynoug, Moonwalker, Super Shinobi, Golden Axe, Mystic Defender, Gand G, Tatsujin, Same, Alex Kidd, Whiprush : 250 F pièce. Vds aussi 8 jeux sur Master System : 160 F **David Lerat, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. :21.80.12.39.**

Vds jeux Mega Drive française : 200 F maxi. Possède Thunder Force 3, Sonic, Ghostbusters, Mickey, Shinobi etc. Vds jeux Sega 8 bits très bon état dont Mickey (150 F maxi et 100 F minimum). **Matthieu Peretti, 40, rue de la Figairasse, 34070 Montpellier. Tél. : 67.42.76.62.**

Vds lot pour Sega Master System, pistolet optique + Rambo 3 + Hang-On + After Burner + livres + Time Soldier : 700 F. Valeur : 1 400 F. Vds aussi nombreux jeux sur ST à très bas prix. **Jean-Pierre Ravaz, 14, rue Louis-Breguet, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds Game Gear + 5 jeux (Shinobi, Super Monaco GP, Wonderboy, Alley Wars et Columns) + piles rechargeables et chargeur. Le tout en excellent état : 1690 F. Vds aussi jeux Mega Drive : 200 F. **Matthieu Rocalione, 325, avenue de Mazargues, 13008 Marseille. Tél. :91.71.09.95.**

Vds jeux Sega 8 bits, Tennis Ace, Golden Axe, Shinobi, Wonderboy 3 : 175 F pièce ou 600 F les quatre. **Christophe Rousseau, 15/6, rue Léon-Blum, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. :20.80.57.48.**

Vds Sega Master System + pistolet + Control Stick + 20 jeux. Valeur : 6 230 F. Vendu : 3 500 F. Possibilité de vente séparée. **Ludovic Sancier, La Chalotière, 35170 Bruz. Tél. :99.52.60.26.**

Vds Mega Drive + Pro 2 + Magical Boy + XDR, excellent état (juillet), n'a amais servi car japonaise. Prix : 1 800 F. **Mickaël Wisenfeld à St-Mandé. Tél. :43.98.01.64.**

Vds 5 hits Mega Drive et 9 sur 8 bits (Strider, Valis, Super Monaco GP, Moonwalker, DJ Boy, Time Soldiers, Rastan, Zillion 2, etc.) : 250 F pièce. Les 5 : 1 100 F. Master : 150 F. Les 9 : 1 200 F. Le tout : 2 200 F. **Olivier Zambelli, 27, chemin des Oliviers, 06320 La Turbie. Tél. :93.78.25.10.**

Vds Sega Master System + 2 pads + 8 K7 (Thunder Blade, After Burner, Zillion 2, Cyborg Hunter, Super Tennis, American Baseball, Cyber Shinobi) + 3 jeux de tir + un jeu dans la console (3D) avec boîtes et emballages pour seulement : 900 F. **Stéphane Auboine. Tél. : 44.08.73.81.**

Vds Mega Drive + 5 jeux (Final Blow, Foot etc.) + adaptateur 8 bits + jeux 8 bits + 2 manettes et docs sur Mega Drive. Le tout : 2 500 F. **Jessy Ballot, 7, rue Fresnel, 75016 Paris. Tél. :47.23.60.86 après 19 h.**

Vds 8 jeux Mega Drive (jap.), Batman, Shadow Dancer, Ghostbusters, World Cup Soccer fr., Ken Eswat, Strider, Aymerc, Sword of Vermilion : 200 F à 300 F. Recherche Sonic, Fantasia, Street of Rage, Phantazy Star 2 ou 3. **Cédric Bony, 17, rue Paul-Bert, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. :64.30.20.69.**

Vds jeux Sega Master System (Rastan, Shinobi, Great Golf, Pro Wrestling + 10 autres), TBE, excellent prix. Echange 2 jeux contre un Mega Drive. **Antoine Brinquin, 10, Kap-Uhella, 29470 Plougastel. Tél. : 98.40.52.03.**

Vds Sega Master System (8 mois) + 6 jeux (Double Dragon, Super Monaco GP, Golden Axe, Wonderboy 1 et 2, Alex Kid). Valeur : 2 000 F. Le tout vendu : 1 000 F. **Eddy Cecconello, 10, avenue Paul-Doumer, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél. :43.08.81.39 après 17h.**

Vds Sega Master System 8 bits + 11 jeux (Tennis Ace, SPMGP, Wonderboy 3, etc.) + manettes SG Commander. Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 1 900 F. **Franck Chassagne, 123, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. :43.26.60.74 après 19h.**

Vds jeux Mega Drive entre 150 F et 250 F. Possède Strider, Mickey, Ken, SPMGP etc.). Vds aussi Lynx + 7 jeux (Road Blaster, Rygar etc.) : 1 400 F. Jeux Master System (R-Type, Golfmania etc.) : 150 F pièce. Vds pistolet + converter + Control Stick. **Nadir Chatelain, 12, rue François Couperin, résidence La Dominante, 76000 Rouen. Tél. :35.88.11.13.**

Vds Sega Master System + Alex Kidd + 3 jeux. Valeur : 1 230 F. Le tout vendu : 700 F. **Sylvain Colleau, 22, rue Charles-Péguy, 29200 Brest. Tél. :98.44.12.50.**

Vds jeux Mega Drive. E-Swat : 150 F. Mickey : 210 F. Altered Beast : 100 F. Vermilion + livre d'aide : 300 F. Le tout : 700 F. **Lionel Cuguillère, hameau Les Marronniers, 13112 La Destrousse. Tél. :42.62.94.63.**

Vds Sega 8 bits + manette + pistolet + 9 jeux (Rambo 3, Double Dragon, Great Football, Shinobi) + emballage d'origine Prix : 1 000 F ou échange contre Mega Drive avec un jeu. **Raphaël Da Costa, 73, rue de Sartrouville, 95870 Bezons. Tél. :34.10.74.26.**

Vds SMS + 6 jeux. Valeur : 2 630 F. Le tout vendu : 1 300 F à débattre (une seule manette vendue). **Patrick Epote, 7, rue Ernest-Tissot, 92210 St-Cloud. Tél. : 47.71.62.82.**

Vds Mega Drive française + 12 jeux dont Strider, Alien Storm, Mickey, Populous, etc. Le tout : 3 000 F. **Thomas Feld, 30, avenue Alphand, 94160 St-Mandé. Tél. :48.08.23.04.**

Vds Mega Drive jap. avec 4 jeux (Mickey, DJ Boy, Joe Montana, Football, E-Swat) : 1 500 F. Vds PC Engine avec 3 eux : 1 100 F. **Olivier Leblanc, 6, allée des Epiciers, 76360 Barentin. Tél. :35.91.16.83.**

Vds ou échange jeux Mega jap., fr., Shadow Dancer, Thunder Force 3, DJ Boy, Moonwalker ou contre anciens ou nouveaux. **Matthias Louis, 5 chemin du Champ-de-Course, 69570 Dardilly. Tél. :78.48.06.58.**

Vds Sega 8 bits + joysticks + 5 jeux (Shinobi, Thunder Blade, World Soccer, Kenseiden, Time Soldiers). Le tout acheté : 2 450 F. Vendu : 1 350 F à débattre. CPC 464 avec moniteur couleur + jeux + joysticks + revues : 1 300 F à débattre. **Stéphane Medina, 9, allée des Camélias, 69150 Décines. Tél. :78.49.80.66.**

Vds Mega Drive + un jeu (Mickey, E-Swat, Sword of Vermilion, Gand G, Rambo 3, Altered Beast, Cyberball). Le tout sous garantie + Atari 520 STE + moniteur couleur SC 1435 (sous garantie, boîte et notice). Valeur : 9 000 F. Le tout vendu : 4 500 F à 5 000 F. Vente séparée possible. **Philippe Merck, 17, rue des Messis, 91540 Fontenay-le-Vicomte. Tél. :69.90.06.34.**

Vds Mega Drive jap. + 6 jeux (Mickey, SMGP, Super Shinobi, Golden Axe, After Burner, Hellfire) + 2 manettes : 1 800 F ou échange contre Core Grafx avec jeux et 2 manettes. **Rémi Mingault, 36, rue Lafontaine, 91270 Vigneux. Tél. :69.03.38.43.**

Vds Sega Mega Drive + 16 jeux : 3 700 F. Possibilité de vente séparée? Vds Game Boy. Achète Super Famicom avec ou sans jeux, prix à débattre. Achète jeux Famicom à débattre. Achète PC Engine GT. **Jérôme Monsenego, Le Bel-Ormeau, bât. G1, avenue J.-P.-Coste, 73100 Aix-en-Provence. Tél. :42.27.73.09.**

Vds Mega Drive fr. + arcade power + 8 jeux (Street of Rage, Sonic, Mickey, etc.). Valeur : 5 005 F. Le tout vendu : 2950 F. **Adrien Thomas. Tél. :45.42.19.46.**

Vds Mega Drive + 2 joysticks (arcade power et stick) + 16 jeux. Vds jeux séparément, prix à débattre. Achète NEO-GEO et jeux. **Serge Tschienber, 27, rue de la Paroisse, 68530 Buhl. Tél. :89.76.40.51.**

THOMSON

Vds TO8 + lecteur disks 3"1/2 + manettes + revues + environ 300 logiciels, TBE : 1 500 F ou 2 200 F avec le moniteur couleur. **Raphaël Bretour, chemin du Moulin, 76630 Souchay-le-Bas. Tél. :35.85.73.22.**

Vds TO9 + avec moniteur mono + disks de jeux + souris + crayon optique + utilitaires (Multiplan, Budget, Traitement de texte, etc.) + Modem avec communication (minitel). Venir sur place ou possibilité d'envoi. Prix : 4 500 F à 5 000 F. **Dominique Lepine, 1, impasse du Chauffour, 60320 Néry.**

Vds ou échange nombreux logiciels originaux 3"1/2 pour TO8D (Vampire, Alienator, Trivial, Guitar Master, Road Killer, Les Privés, Thénébé, BD Duel 2000, Kung Fu, Graffiti, Masque Jungle Hero, 20 millions de dollars etc.). **Philippe Lorimier, 17, rue du Leughenaer, 59140 Dunkerque. Tél. :28.59.12.88.**

Vds TO7 en état de marche : 200 F. Livre initiation au Forth : 50 F. Cherche livre Forth manuel de référence : 50 F maxi. Logiciels Gestion privée + docs + Electro technique et normalisation Samo 1 et 2, Instal 1 et 2, éclairage + docs : 500 F. **Pierre. Tél. : 46.22.07.22.**

Vds Thomson TO9 + écran couleur, 512 Ko, souris, crayon optique, manette, Modem, logiciels (Paragraphe, Multiplan etc.), jeux (Blue War, Karaté, Las Vegas etc.), livres (programmation, Basic etc.). Prix : 2 500 F. **Grégory Rimbault, 13, rue Georges-Brassens, 91080 Courcouronnes. Tél. :60.78.14.97.**

ECHANGES

Si vous avez Revenge of Shinobi, Darius 2, Elemental Master, Gaiares, Gynoug, James Buster, Pat Riley, Basketball, Shadow Dancer, Super Hang-On, Sword of Vermilion, eh bien échangez l'un d'entre eux contre Last Battle ou Populous. **Philippe Amazit, 27, rue de la Nonaise, 95100 Argenteuil. Tél. :39.82.58.39.**

Echange jeux et utilitaires sur PC, tous formats. **Philippe Né, 26, rue Royale, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.69.26.64.**

Echange console Game Boy + 2 jeux + Light Boy, sous garantie jusqu'à Noël contre PC Engine GT + un jeu Core Grafx. **Christophe De Sousa, 33, rue des Ardoises, 49124 St-Barthélémy-d'Anjou. Tél. : 41.93.90.18.**

Cherche contacts sympas et sérieux pour échanger jeux et utilitaires sur A500. **Fayçal Rahal, 2, rue des Amandiers, Chemin Laperlier, Alger (Algérie).**

Echange pour Lynx, Slime World, Chip's Challenge, Electro Cop contre Rygar, Rampage, Zarlor Mercenary. Echange jeux Amiga, Prince of Persia, Power Monger, Immortal contre B.A.T., Cadaver, Drakkhen. **Marc Verron, 35, rue de Vautreuil, 17000 La Rochelle. Tél : 46.45.45.09.**

Cherche contacts sympas pour échanges rapides et durables de démos STF/STE ainsi que bidouilles GFA et ASM. **David Gallardo, 6 bis, rue Bernard Mulé, 31400 Toulouse. Tél. :61.34.91.51.**

Echange console Nes + 2 pads + 5 jeux SMB1, 2, Robocop DD2, TMHT contre SPGX + 2 pad + un jeu. **Sébastien Sanchez, 2, rue d'Oms, Moulin-à-Vent,**

66100 Perpignan. Tél. :68.67.21.90.

Amiga échange jeux sur région toulousaine seulement ou dans le 11. Vds oldies sur Amstrad K7 à bas prix et jeux de football originaux sur Amiga. Achète news sur Amiga. Envoyez liste. Cherche supporters du Toulouse Football Club. **Christophe Pouvillon, 17, rue Gambetta, 11400 Castelnaudary. Tél. :68.23.30.99.**

Echange sur Super Famicom Darius Twin contre Final Fight. **Yannick Yrle, lieu-dit "Les Espos", 31590 Verfeil. Tél. :61.35.63.74.**

Echange jeux Sega 8 bits. Possède Miracle Warriors, Golvellius, Poseidon Wars 3D, Spellcaster contre Y-S, Ultima 4, Phantazy Star, Wonderboy in Monsterland, World Cup Soccer (avec notice). **Sacha Srdanovic, impasse 19, RN 734, Bonnemie, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. :46.47.48.65.**

Echange jeux sur Nec, CD uniquement. Recherche Side Arms Special en CD et Fighting Spirit. Vds aussi Valis 3 et Strider sur Mega Drive. **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris. Tél. :45.53.86.79.**

Echange Herzog Zwei contre Batman, Spiderman, Wrestle War, World Cup Italia 90. Le tout sur Mega Drive. **Patrick Vallée, 26, rue Georges-Mandel, 91300 Massy. Tél. :69.20.85.17 entre 17 het 18 h.**

Sony 700 cherche correspondants sur MSX2 pour échanges de logiciels. **Eric Reyniers, quartier de Barelles, 31290 Villefranche-de-Lauragais.**

Recherche contacts supercools dans le monde. **Eric Sassin, 35, rue des Tilleuls, 45700 Pannes. Tél. : 38.93.61.58.**

Echange sur PC AT et AD-Lib, jeux et utilitaires. Echange en 3"1/2 et 5"1/4. Possède plus de 300 logiciels dont Space Quest 4, King's Quest 5, Wing Commander, Mario Andretti, Voyageurs du Temps etc. **Fabrice Carton, 16 bis, rue C.-F. Révollier, 42650 St-Jean-Bonnefonds. Tél. :77.95.20.61.**

Echange Game Boy neuf, garanti 1 an avec 4 superjeux + câble + boîte d'origine + écouteurs stéréo contre Lynx ou contre Game Gear + jeux si possible. **Jean-Christophe Dislaire, 6, rue Romain Rolland, 59172 Rœulx. Tél. :27.32.07.44.**

PC VGA 3"1/2, 5"1/4 nombreux jeux, utilitaires. Possède Heart of China, Indy, Prince of Persia, Xenon 2, Wing Commande, etc. Cherche contacts sérieux et sympas. Envoyez liste. **Maxime Carpentier, 10, rue du Bosquet-du-Prince, 60300 Senlis.**

Echange synthé PSS 480 (4000 F.) + accessoires contre A500 ou Mega Drive japonaise + jeux ou Super Grafx ou contre 3 jeux NEO-GEO. **Olivier Colle, 56, avenue du Groupe-Morgan, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.36.13, heures de repas uniquement.**

Echange console Game Boy + 4 jeux (Tetris, Mario, Batman, TMHT) + Game Light contre Mega Drive ou jeux sur Sega (5 minimum). **Rodolphe Preys, 27, rue du Général-Chanzy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.41.20.**

A500 cherche contacts sérieux et cools pour échanges. **Bruno Reysset, La Grande-Barde, Neuvicq, 17270 Montguyon. Tél. :46.04.28.94.**

Echange Moonwalker japonais contre jeux de rôle ou nouveautés (Sonic, Wrestle War etc.). Suis prêt à payer un supplément jusqu'à 100 F ou à acheter à bas prix sur Mega Drive japonaise ou française. **Emmanuel Dinnat, 16, rue André-Messager, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.48.22.**

Echange 520 STE + moniteur couleur + jeux + utilitaires + joysticks, excellent état, contre PC AT 386 VGA. **Mathieu Cator, 9, rue des Maçons, 33390 Blaye.**

Echange 21 jeux originaux sur ST (Prince of Persia, King Quest 4, Elvira, Lost Patrol, Indy Adventure, B.A.T., Teenage Queen, Operation Wolf etc.) contre Legend of Faerghail. **Laurent Mancini, Les Cascades, N72, L'Ayguade, 83400 Hyères.**

Echange, achète vends jeux sur Mega Drive, Super Famicom, Game Boy. Vds Sega Game Gear + 4 jeux (Wonder Boy, GG Shinobi, Columns, Psychic World). Recherche aussi contacts sérieux et durables sur ST-STE. **Marc Petitier, 12, rue du Gros-Chêne, 92370 Chaville. Tél. :47.50.84.73.**

Echange jeux Nec, Splatterhouse, Dark Legend, Cyber Combat Police, Barumba, Energy. Recherche Parasol Star, Tiger Heli, Valkyrie's Adventure, Aero Blaster. **Renato Manuel, 86, rue Notre-Dame-des-Champs, 75006 Paris. Tél. :46.33.00.65.**

Echnage 15 jeux Nintendo, Lolo, TMHT, MegaMan 1 et 2, Double Dragon 2, Gradius etc. Recherche Black Manta, World Wrestling, Top Gun, Tennis, Rad Gravity etc. **Lee Sesanne. Tél. :90.75.30.43.**

Amiga 1 Mo et Atari 1040 STE cherche correspondant (es) pour faire des échanges sympas et sérieux. Possède et cherche nombreuses news et démos sur les 2 machines. Achète aussi news sur Mega Drive (fr. ou jap.). **Stéphane Foulon, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. :68.65.05.49 heures de repas.**

Echange Mega Drive + Sonic + Strider contre moniteur Atari (de préférence avec une Péritel) ou achète entre 1 400 F et 1 600 F ou échange Mega Drive + Sonic + Strider + Mickey + Mystic Defender (valeur : 3 400 F) contre Super Famicom. **Stéphane Rouleau, 24, rue Brizeux, 44250 St-Brévin-les-Pins. Tél. :40.22.40.45.**

Echange 19 jeux Sega Master System, Mickey, American Pro Foot, Aerial Assault, Wonderboy 1 et 2. Kung Fu Kid, Basket Nightmare, Zillion, Slap Shot, Cloud Master, etc. **Sébastien Chantelot. Tél. :61.92.16.63 après 19 h.**

PC et Amiga super news et grands classiques. **Jean-Michel Aubin, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. :42.77.73.00.**

STE et Amiga 500 cherche contacts sympas pour échanges de jeux éducatifs, utilitaires. Envoyez liste. **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. :87.52.54.01.**

Echange jeux sur Amiga. Possède Populous 2, Croisière pour un cadavre, Megalomania etc. **David Joubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. :47.25.38.11.**

Echange Violent Soldier, Galaga 88, Psycho Chaser, Blodia sur Nec. Echange aussi sur Nes. **Sébastien Bouchez, 197, rue du Pisselot, 60150 Chevincourt. Tél. :44.76.08.74.**

Echange jeux Nec, Aero Blaster contre Parasol Star ou Populous. Tiger Heli contre Devil Crash ou Super Star Soldier. Son Son 2 contre Hell Explorer ou Zi Pang. **Bruno Nazarko, 140, cité Bois-Dion, 59162 Ostricourt. Tél. :27.89.91.94.**

Echange sur Super Famicom, Darius Twin contre Final Fight. **Yannick Yrle, lieudit "Les Espos", 31590 Verfeil. Tél. :61.35.63.74 le week-end.**

Echange Game Boy, garantie 1 an super affaire + Game Light + 4 super hits + emballage et câbled'origine, port compris contre Lynx ou Game Gear + jeux si possible. Echange sérieux et rapides. **Jean-Christophe Dislaire, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Roeulx. Tél. :27.32.07.44.**

Echange et vends news sur Amiga 500, recherche contacts cools. Recherche aussi Epromd'Action Replay. Vds Atari STE très bon état + souris + jeux + manette + Péritel : 1 900 F. Recherche tous bouquins sur Amiga. Vds Modem pour C64 en très bon état : 300 F. **Jean-Marc Lahéra, Zl de la Molicre, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Echange Mega Drive jap. + Shinobi + revues, excellent état contre Core Grafx + un jeu ou Super Grafx + un jeu en très bon état. **Cyril Biscarros, 4, avenue Lochemal, 34500 Béziers. Tél. :67.76.05.56 heures de repas.**

Echange jeux. Dick Tracy, Last Battle, Fatman, Budokan sur Mega Drive. Paris si possible. **Jonathan Jouxtel, 23, rue de l'Abbé-Groult, 75015 Paris. Tél. : 45.31.10.48.**

Echange jeux pour console Mega Drive fr. Possède SMGP, Alex Kidd, Super Thunder Blade, Mickey Mouse. **Philippe Matan, 35, rue des Fonds-Bruns, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. :34.64.27.92.**

Echange 4 jeux Famicom TBE, Mario 4, Final Fight, F-Zero, Actraiser (4 Tops). Valeur : 2 500 F. Revues japonaises : 500 F. Echange contre NEO-GEO + Péritel + joystick + jeu. **Laurent Lemonnier, 19, rue Véronèse, 59800 Lille. Tél. :20.31.08.74 après 18 h.**

Echange jeux sur Atari STE et PC 3"1/2 (CGA). Envoyez votre liste. **Jean-Luc Arsène, rue de la Poste, 41170 Souday.**

Echange jeux Mega Drive, Granada X, Mickey, G and G, Phantazy Star 2, SMP, Mystic Defender (sur Gironde) + Lakers vs Celtics Basket. **Florent Mouseau, résidence Barthès, LF, appt 103, 33170 Gradignan. Tél. :56.75.10.44.**

Echange jeux pour CPC 6128. Possède Tortues Ninja, Sdaw, Mines d'Or, TNT). Recherche Rick Dangerous 1 et 2, Kick Off 2, Gazza 2. Echange aussi jeux pour TO8. **Patrick Laudrans, 17 bis, rue des Glycines, Le Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. :98.21.16.22.**

Echange ou vends logiciels sur STF/STE. Possède nombreuses news. Recherche programme shareware et GFA Basic + docs. Envoyez liste. **Frédéric Coopman, 7, rue des Mésanges, 59229 Téteghem. Tél. :28.26.05.19 après 19 h30.**

Amiga 500 (1 Mo), Atari 1040 STF cherche contacts pour échanges sur la France, le Portugal, la Suisse, l'Algérie. Recherche news uniquement. Vds console Atari Lynx complète : 600 F. **Fabrice Campagna, 84, traverse des Ecoles-St-Menet, 13011 Marseille.**

Echange logiciels sur PC 3"1/2 et 5"1/4. Envoyez liste. **Eric Krepper, 179, rue Jules-Guesde, 59240 Dunkerque.**

Echange ou vends sueprs news sur A500 à prix raisonnable. **Cyril Sollier, 16, rue du 19-Mars 1962, 38120 St-Egrève. Tél. :76.75.18.70.**

Echange Super Famicom + 2 jeux contre Mega Drive jap. + 2 jeux. Valeur : + de 1 000 F. **Stéphane Derlange, 25, avenue Patton, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. :83.81.20.71.**

Echange jeux sur Mega Drive. Possède Sonic, Super Volley, Midnight Resistance, E-Swat, PGA Tour Golf. Recherche Street of Rage, Mercs, Out Run, Fastest One. Vds Game Boy + 3 jeux (Tetris, Super Mario, Hyper Lode Runner) + cordons : 800 F. **Alain Bougeault, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. :30.95.74.29.**

Echange ou vends nombreux jeux sur Nec Core Grafx (World Court Tennis : 200 F. Rastan Saga 2 : 200 F. Adventure Island : 250 F. Rabio Lupus : 250 F. Cherche Splatterhouse, Formation Armed, Chase H.Q., Shinobi, Cadash, Formation Soccer etc. **Georges Nadasi, 88, rue Remont, 78000 Versailles. Tél. :30.21.81.65.**

Echange Captain Silver, Thunder Blade, Out Run, Rescue Mission etc. contre Rampage, Vigilante, R-Type, Cloud Master, Double Hawk, Freedom, Fighter, sur Master System. Vds pour Nes Punch Out : 200 F. Recherche Game Boy à 400 F. **Vivien Martineau, 41, rue du Moulin-des-Champs, 79700 Mauléon. Tél. : 49.81.44.31.**

Echange Game Gear + 3 jeux ou Lynx + 3 jeux contre Mega Drive ou Core Grafx. **Ivan N'Guyen Minh. Tél. : 42.20.21.08.**

Echange Mega Drive fr. + 6 jeux et 2 manettes contre CD-ROM Nec avec ou sans jeux. **Jesse Chen, 64, bd du Maréchal-Joffre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.32.28.**

Echange Sega 8 bits avec nombreux jeux (Wonderboy, California Games, World Cup Soccer etc.) + pistolet, accélérateur de tir, 2 manettes dont une d'arcade contre Sega Game Gear ou Lynx ou autres. **Antony Holvoet, Le Beolet, bât. F4/36, 13130 Berre-l'Etang.**

Echange jeux Sega (Golden Axe, Altered Beast) contre Captain Silver, Galaxy Force, Speelcaster, pPycho Fox. **Yannick Lachuer, 3, rue des Martyrs, 17320 Marennes. Tél. :46.85.49.42.**

Amiga échange ou vends news. **Gérard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. :90.50.27.98.**

PC échange ou vends news. **Gérard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. :90.50.27.98.**

Echange Mega Drive + 10 jeux + une manette contre nec Super Grafx + une manette + 5 jeux. **Robert Palas, 36, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.14.69.**

Echange 3 jeux Nec, Violent Soldier, World Cup Tennis, Dragon Spirit contre un seul jeu Nec entre PC Kid 1 ou 2, Splatterhouse, Cadash, Chase H.Q. 1 ou 2, Catch, Ninja Spirit ou Son of Dracula. **Eric Meyer, 3, rue Madame-de-Sévigné, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. :78.40.98.24.**

Echange jeux Nes, Gradius, Metroid, Zelda, Turtle, Burai Fighter. **Brice Simonnet, 52120 Autreville-sur-La Renne. Tél. :25.31.40.17 ou 25.03.45.50.**

DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC & compatibles
●
CATALOGUE CONTRE 2 TIMBRES
●
IFA 59680 CERFONTAINE
3615 IFA

Atari 520 STF cherche partenaire sérieux et rapide pour échange de jeux, utilitaires, récents ou anciens. Envoyez liste. **Didier Held, 40/189, résidence Verts-Coteaux, 57500 St-Avold.**

Echange Mega Drive + 8 jeux (Sonic, Mickey, SMGP etc.) contre console Super Grafx avec au minimum 10 jeux ou contre une Super Famicom avec au moins 4 ou 5 jeux. Vds aussi des jeux Nes. Prix : entre 150 F et 200 F. **Olivier Sudre, 2 rue du Mulet, 33000 Bordeaux. Tél. :56.52.45.39.**

Echange jeux Master System 8 bits. Possède My Hero, Penguin Land, Zillion 2, Casino Games, Alien Syndrome. **Ludovic Esteve, 91, rue du Colombien, 69890 La Tour-de-Salvagny. Tél. :78.48.85.30.**

Echange Sega Master System avec 4 joypads + lunettes 3-D + tir auto + 9 jeux (Shinobi, DD, Wonder Boy 2, Tennis Ace, World Soccer, Rocky, After Burner, Thunder Blade) contre Game Boy + 4 jeux. **Marty Cyril, 6, impasses des Peupliers, 77220 Gretz-Armainvilliers. Tél. :64.06.43.15.**

Echange PC Kid 2 + Mr Heli + Down Load + Rastan Saga 2 + Vigilante + Barumba + Ninja Spirit + Adventure Island + Batman + Son Son + Shinobi, Alice, Populous contre CD-ROM + Game Boy + Mario + Dragon's Lair. **Wilfried Lecherbonnier, 11, rue de Turenne, 95560 Montsoult. Tél. :34.69.88.54.**

Echange jeux sur Nintendo. Possède TMHT, Goonies 2, Rad Racer, Rush'n' Attack, Simon's Quest, Pro Wrestling, Zelda 1 + boîtes et notices et D2 + Trojan sans boîtes contre Track and Field 2, Rescue, Metal 2, G. Life avec boîtes si possible. **Hamid Azougui, Aubergives-sur-Vabèze, 38550 Le Péage-de-Roussillon.**

Echange Batman sur Game Boy contre Snow Bros ou contre Castlevania 1 ou 2 ou contre Double dragon. **Jérémie Zirnheld, 23, rue des Hirondelles, 67116 Reichstett. Tél. :88.20.23.26.**

Echange sur Game Boy Mario, Tortues, Boxing, Dragon Slayer, F1 Boy contre R-Type, Snow bros, Nemesis, Kwirk, F1 Race, DD, Ken, Megaman, Parodius, Contra, Bubble Bobble, Soccer, Castlevania, Burai Fighter, Robocop, Penguin War, Batman, Gargoyle's, etc. **Johan Boulanger, 4, bd Joffre, 67600 Sélestat. Tél. : 88.82.80.28.**

Echange Game Boy + 5 jeux (Mario, DD, Burai, Tetris, Golf) contre Game Gear + 2 jeux ou Turbo GT + un jeu (ou pas). Pour la Turbo je donne adapt. secteur + magazine d'informatique : environ 310 F + trucs. **Alexis Barthélémy, 300, rue de la Vieille-Cour, 44521 Oudon. Tél. :40.83.62.88.**

Echange Bugs Bunny, Golf ou Spiderman sur Game Boy contre Chessmaster, Nintendo World Cup ou Snow Bros ou encore DD. Recherche aussi un capuchon (Où est-ce que t'as mis le capuchon ?) pour le connecteur d'extension (10 F) et casque GB d'origine (20 F). **Benjamin Brisson, 20, rue du Clos-Renault, 7220 Ecommoy. Tél. :43.42.91.03.**

A500 vends et échange jeux, news et oldies, démos, utils etc. **Philippe Bordeloup, 15B, rue Joseph-Morin, 61100 Flers. Tél. :33.65.43.80.**

RECHERCHES

Cherche livre *Programmation du Z80* pour MSX. Faire offre. **Christophe Delauzun, Les Faures, 07400 Alba-la-Romaine. Tél. :75.52.40.28.**

Achète sur Atari ST, Leisure Suit Larry 1, 2 et le 3 en version française. Achète les trois ensemble ou séparément. **David Martin, lotissement St-Leu, 3, rue Marcel-Cerdan, 33270 Floirac.**

Achète MSX Turbo-R + transfo et câbles. Cherche passionnés et programmeurs de musiques sur MSX. Cherche à créer un club MSX et journal. **Rodolphe Carrion, rue Haute-Drée, 21540 Sombernon. Tél. : 80.3.34.50.**

Cherche NEO-GEO. **Sébastien Peray, 25, rue du 19-Mars 1962, 13180 Gignac. Tél. :42.88.26.44.**

Recherche MSX2 avec lecteur de disks double face + quelques jeux dans la région de Reims et pas trop chèr. **Christophe Pitois, 98, rue Foch, 51400 Mourmelon-le-Grand. Tél. :26.66.05.81 après 17h.**

Achète Core Grafx et adaptateur moniteur Amstrad. Vds ou échange jeux Nec et Mega Drive. Recherche Marvel Land. Possède Alien Storm. **Matthieu Sebban, 9, rue J.-B.-Biot, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.64.47.29.**

Cherche coders (Assembleur only) et musicien pour création jeux et démos sur ST. **Olivier Charvet, 346, rue Gabriel-Baldi, 69007 Lyon. Tél. :78.61.28.41.**

Cherche digitaliseur vidéo couleur ou convertisseur à moins de 600 F. Possède de nombreux jeux pour échanges sur banlieue parisienne. **Mohamed Ali Nurul, 2, rue Jeanne-Récamier, 91000 Evry. Tél. : 60.79.24.44 après 19h.**

Recherche pour MO6 ou Nanoréseau, introduction à la musique VIFI + tous programmes d'apprentissage à la musique CP-3ème si possible avec listing + livre parole et Micro Cedic Nathan. **Daniel Sabatier, 111 bis, avenue de Royat, 63400 Chamalières.**

Achète Amiga 500 + joystick + souris + Péritel : 1500 F à 2000 F. **Hervé Patural, 19, rue des Aqueducs, 69005 Lyon. Tél. :78.25.71.76.**

Recherche World Wrestling ou Duck Tales sur Nes ou tuner TV ou lecteur disks sur CPC 464. **Vincent Sales, Le Vieux-Chemin, 38630 Avesnières. Tél. : 74.33.93.29.**

Recherche tuner TV Amstrad seul à prix raisonnable. **Bruno Rémiat, La Queue-de-l'Ile-Huismes, 37420 Avosne. Tél. :47.95.40.19.**

Achète jeux sur Atari STE (recherche notamment Simulcra, RVF Honda, Battle of Britain, Driving Force, Turbo Out Run, etc.). Envoyez liste + prix. Cherche contacts région Strasbourg. **Laurent Nonnenmacher, 58B, rue d'Adelshoffen, 67300 Schiltigheim.**

Recherche un bon programme de musique avec fonctions MIDI sur 520 STF. Vds ou échange jeux sur STF à prix bas. Cherche Shoot'em up Construction Kit. **Carlos Da Silva, St-Martin 14, 2900 Porrentruy. Tél. :066.66.47.76.**

Cherche imprimante Thomson PR90600. Faire propositions par courrier uniquement. **Albert Cazenave, 38D, rue du Maupas, 58000 Nevers.**

Achète Mega Drive + Monaco GP à bon prix. Région Nantes. **Arnaud Bomy. Tél. : 40.46.57.11 ou 99.90.36.01.**

Achète tout matériel informatique endommagé ou ne servant plus. Le port serait payé. Cherche contacts sur PC. **Michaël Philizot, 26, rue Alexandre-Calder, 18000 Bourges. Tél. :48.50.69.76.**

Recherche ordinateur MSX2 en panne et ne servant plus. **Roger Van Casteren, 38, avenue Numa-Ensch-Tesch, B-6700 Arlon (Belgique). Tél. :063.21.81.82.**

Achète pour PC Engine, doubleur + pad (si possible avec autofire) : 220 F max ou XE1 Pro : 300 F. **Sébastien Benoist, Villebernier, 36220 Fontgombault. Tél. : 54.37.20.18 après 18 h 30.**

Recherche pour MSX, clavier musical + synthétiseur sur région Languedoc-Roussillon. **Jean-Marc Colas, 53, rue Chêne-Kermes, 34730 Prades-le-Lez. Tél. : 67.59.61.54.**

Achète tuner TV pour 6128 en bon état (avec télécommande de préférence). Prix à débattre. **Harry Loria, 72, avenue Michelet, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.11.11.93.**

Achète jeux Super Famicom.. Vds 9 jeux Sega Master System : 600 F. Echange Super Grafx + argent ou Atari 520 STF DF contre NEO-GEO. **Orlando Lopes, 40, rue Campo-Formio, 75013 Paris. Tél. :44.23.86.16.**

1040 STF recherche version 100% fr. de Player Manager, ani si que les versions française de Sierra, comme Larry avec les notices. Recherche logiciel météo. Envoyez liste sur disk pour retour facile. **Philippe Debonne, 23, avenue de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

Cherche jeux Nes, Zelda 1 : 200 F. Kid Icarus : 150 F. Soccer : 100 F. MegaMan 1 et 2 : 200 F ou 150 F l'un. Vds ou échange jeux Metroid sans livret pour : 100 F. **David Mailand, 95, avenue de St-Simond, 73100 Aix-les-Bains. Tél. :79.61.54.33.**

Achète news pour Amiga, envoyez liste et prix. **Julien Burgal, 38, chemin du Périer, 06110 Le Cannet.**

Cherche Atari 520 ST ou 1040 ST en bon état : 1000 F. **Jérôme Martin, 21, rue Victor-Hugo, 60600 Fitz-James. Tél. :44.50.24.55.**

Cherche possesseur MSX Turbo-R pour échanges et contatcs. Vds étiquettes couleur de bureau SD Snatcher, Dragon Slayer 6, MGear 2, Arcus, D.S 10, etc. Fabric e Autour, **55, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. :69.06.87.80.**

Recherche sur MSX2 cartouche Metal Gear 2 ou disk. **Joël Rivoira, 19, bd de la Mairie, 13170 La Gavotte. Tél. :91.65.15.20.**

Achète sur PC K7 de jeux. Star Trap, Secret Defense, La chose de Grotemburg, Peur sur Amityville : 50 F pièce. Le tout en très bon état + notice. **Eric Thérondel, avenue du 8-Mai, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. :65.81.22.82.**

Achète jeux originaux A500. R-Type, Gods, F-19, A-10 Tank Killer, Prince of Persia, Croisière pour un cadavre. Vds Nec Super Grafx + 9 jeux + quintupleur au plus offrant. **Michel Issart, 13, impasse de la Pinède, 34680 St-Georges-d'Orques. Tél. :67.40.46.43. après 18 h.**

Recherche Amiga 500 (clavier + moniteur) bon état de préférence. Prix : entre 2 000 F et 3 000 F max. **Christophe Pouvillon, 12, rue Gambetta, 11400 Castelnaudary. Tél. :68.23.30.99.**

Cherche jeux Game Boy, Nemesis, Fortress of Fear, Spiderman, Chessmaster. Achète aussi jeux Game Boy de 100 F à 150 F. **Romuald Brune, rue des Prés-de-la Chapelle, résidence Anjou n°5, 28350 St-Lubin-des-Joncherets. Tél. :32.58.32.99.**

Recherche cartouches Super Famicom et Lynx pour 150 F max. Achète Super Famicom + un jeu : 1500 F. **Brice Garcia-Bardidia, 4, rue Cazin, 51100 Reims. Tél. :26.84.00.31.**

Cherche une ou deux manettes, Control Deck de Nintendo. **Vanessa Zlotagora, 61-63, bd Jean-Jaurès, 83190 Livry-Gargan. Tél. :43.88.74.80.**

Vds, achète, échange jeux sur NEO-GEO ou échange contre Mega Drive fr. + 9 jeux + 3 joysticks. Accepte toute cartouche. Valeur : 3000 F. Vds jeux de rôle. **Jacques Mugnier, 10/12, rue des Gros-Murs, 78130 Les Mureaux. Tél. :30.99.31.44.**

Recherche et achète jeux Nintendo (Batman, Bayou Billy, Zelda 2, Double Dragon) entre 200 F et 250 F. **Jean-Marc Pouthier, 6, rue du Général-De-Gaulle, 90850 Essert. Tél. :84.28.73.59.**

Cherche standard MSX 1.2 et Micro MSX 3. Achète aussi MSX Magazine Japon de fin 87, avril 88, Snatcher et Games Master 2. Possède Turbo-R et NMS 8280. **Stéphane Mauris, chemin des Grands-Buissons 11, 1233 Sézénave (Suisse). Tél. :19.41.22.757.12.10.**

Cherche liste des jeux pour console Atari XE System + achète jeux de la même console à prix raisonnable. **Sébastien Melis, BP 133 poste française, Andorre-la-Vieille (Principauté d'Andorre). Tél. :628.42.519.**

Recherche jeux Mega Drive (- de 300 F.), Sonic, Super Volleyball, Street Smart ou échange contre Valis 3, Altered Beast ou Ringside Angels. **David Etienne, Le Ligneul, 56490 Ménéac. Tél. :97.93.32.39 après 19h.**

Achète Super Grafx sans jeu : 1000 F. Echange Sword

CONTACTS

Recherche contacts pour Atari ST/STE en vue d'échanges de softs. **Lionel Candillon, 5, allée St-Exupéry, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Cherche contacts sur ST pour échanger jeux. Vds console Sega 8 bits + jeux (Out Run, Double Dragon, After Burner etc.) + Light Phaser. Le tout : 1200 F. **Hervé Esnault, 5, avenue de la Division-Leclerc, 94230 Cachan. Tél. :45.46.37.87 (après 18h.).**

Cherche contacts sympas, sérieux et durables sur A500 pour échanger jeux, utilitaires et démos. Débutants acceptés. Réponse assurée. Envoyez vos listes. **Julien Dezitter, 48, rue Bel-Air, Les Canaries A2, 83600 Fréjus.**

Impact recherche programmeurs, graphistes, musiciens et scénaristes amateurs ou pros pour de super projets sur MSX + création d'un club d'échanges de softs pour que le MSX ne s'éteigne jamais. **Romain Pélissier, 3, rue des Aubépines, 43750 Vals. Tél. : 71.05.58.77.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échanger jeux, utils, démos etc. Possède nombreuses news (Full Contact, Gods etc.). **Fabrice Eschenlohr, 10, rue des Vosges, 67310 Wasselonne.**

Cherche contacts sympas sur Amiga pour échanges logiciels et programmation. **Amin Djema, 40, bd Med 5, Alger, 16000 Algérie. Tél. :02.61.01.55 après 19h.**

Atarien recherche contacts sur STE pour échanges de jeux et de news (Monkey Island, Great Courts 2, Kick Off 2, Lemmings etc.). **Vincent Camier, 10, rue de Sains, 80680 St-Fuscien.**

Cherche contacts sérieux sur PC 3"1/2 et 5"1/4. Possède plus de 200 logiciels comprenant news, oldies et utilitaires. Envoyez liste. **Philippe Goullier, 38, rue de Sesselich, 6780 Workrange (Belgique). Tél. : 063.22.60.99.**

Recherche contacts sur MSX2 pour échanges. **Johnny Miot, 4, rue Rouges-Gorges, 6534 Gozée (Belgique).**

A500 cherche contacts pour échanges de jeux, utils et démos. **Pascal Corneil, 63, rue de Colmar, 59400 Cambrai.**

Amiga cherche contacts pour échanges de jeux, utils et démos (news ou oldies). **José-Jorge Azevedo, 15, rue St-Pierre, 79140 Brétignoles. Tél. :49.81.07.58 après 18 h.**

STE cherche contacts sur Rodez et Aveyron pour échanges. Vds MO6 Thomson + moniteur mono (vert) + jeux : 1500 F. **Gaël Sanquer, 43, rue Jean-XXIII, 12000 Rodez. Tél. :65.67.26.80.**

A500 cherche contacts dans toute l'Europe. Envoyez liste. **François Eudier, Grüngasse, 17/8, A-1050 Vienne (Autriche). Tél. :19.43.222.56.59.142.**

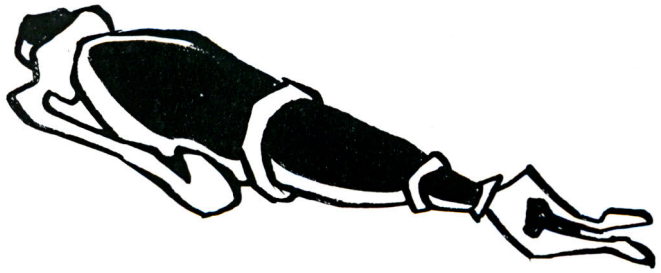
Recherche contacts sur Amiga pour échanges. Envoyez liste. **BP 171, 7700 Mouscron 1 (Belgique).**

Amiga 500 cherche contacts pour échanger jeux. **Alexandre Ostopinka, 7, cité Jean Grémillon, 93000 Bobigny. Tél. :48.30.70.81.**

Donne disque de jeux ou utilitaire sur Amiga 500 contre aide pour jeu que je n'arrive pas à comprendre. **Charles Bregeon, villa Les Moineaux, rue St-Quentin, 83100 Toulon. Tél. :94.20.07.28.**

Société de logiciels européenne recherche développeurs indépendants pour réaliser application en C et Basic sur PC/DOS. Connaissances domaine financier (assurance). **Christophe Estepa, IS2 Espace Berlioz, 06561 Sophia, Antipolis. Tél. :93.95.85.05.**

Cherche contacts pour échanges de news et anciens jeux et utils sur Amiga. Région Charleville-Nouzonville. **David Martin, 184, rue Jean-Jaurès, 08700 Nouzonville. Tél. :24.53.72.70.**



Echange news et oldies sur Amiga. Vds jeux Atari à petit prix (PP Hammer, Croisière etc.). **Stéphane Pironon, 6, rue des Marais, 77450 Coupvray. Tél. : 60.04.05.94.**

Fou Amiga 500 recherche contacts pour échanges de news. **Christian Bouillet, 17/7, rue de Nice, 59000 Lille.**

Possesseur Turbo-R cherche contacts sur Turbo et MSX2 uniquement. **Jérôme Gautier, 8, rue de la Forge, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.34.21.54 après 19 h.**

Cherche contacts sur MSX 8280 car manque de docs. Echange jeux, utils sur MSX 1-2. Achète clavier pour Music module. Vds K7 MSX (Barbarian 2, Arkanoid, Grog, Colt 36 etc.) **Alain Muléro, 5, impasse Jean-Giono, Villeneuve-Tolosane, 31270 Cugneaux Toulouse. Tél. : 61.92.41.46.**

LPC (Le Petit Croco) est un fanzine regroupant tests (Nes, Amiga, ST, CPC), infos, P.A. gratis, trucs et astuces. Envoyes 2 timbres à 2, 50 F. **Xavier Girard, chemin de Marigny, 18200 St-Amand-Montrond. Tél. : 48.96.37.50.**

Recherche contacts sympas sur Atari 520 STF pour échanger astuces et renseignements (si possible région Côtes d'Armor). **Jérôme Dughai, 13, rue Loutrevien, 22970 Plouhagoar. Tél. : 96.43.90.88.**

Cherche contacts sympas sur CPC K7. Possède environ 50 jeux. **Cabal, chez M. Navarro Stéphane. Tél. : 94.23.36.13.**

Cherche contacts sérieux sur Mega Drive française et sur MSX1 pour achat de news et oldies. Dans Maze of Galious, comment passer la rivière du monde ? La déesse me dit bde frapper le mur avec l'épée mais cela ne marche pas... **Laurent Matignon, 5, place des Lutins, 83400 Hyères.**

Amiga plus de 350 disks disponibles, oldies et news. **Chris Pekar, 21, rue St-Martin, 27950 St-Michel. Tél. : 32.21.95.94.**

Détenu à la prison de Fresnes, cherche personnes sympas et coolos pour échanger programmes Basic et conseils pour 6128 +, couleur. Je débute et j'ai besoin d'une âme charitable pour guider mes premiers pas. Frais remboursés. **Pat Sébille de Rolls, 1, allée des Thuyas, 813865/2/286, 94261 Fresnes cedex.**

Recherche contacts sympas sur ST. **Frédéric Dhailly. Tél. : 91.08.99.22.**

Cherche contacts sérieux sur ST pour échange de jeux en tout genre. Possède et recherche news, oldies et utils son. Envoyez liste. **Jérôme Claude, 12, avenue du Parc-des-Expositions, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.64.40.14.**

Cherche contacts PC 5"1/4 DD sympas et rapides. Possède jeux, Gold of Aztecs, Crack Down, Megaman, Castles, 3D Construction Kit, Hard Drivin' 2. Recherche Captive, Pang, Narc, Dungeon Master, Z-Out, Bloodwych. Achète, échange originaux 91. **Yoann Dubreuil, 86, rue Haute-d'Aulnay, 41500 Mer. Tél. : 54.81.27.64.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échange de jeux, utils. Envoyez liste. Vds PC 1512 couleur double disk, très bon état : 2900 F. **Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.28.65 après 18 h.**

Echange logiciels du domaine public et démos sur ST (E). Envoyez vos listes. **Christophe Cotte, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

DIVERS

Vds anciens TEO 9, 12 à 17, MicroNews 19 à 21, 23 à 37, 45, 47, 49 : 15 F pièce port gratuit. Echange jeux sur 520 STE. Envoyez liste. **Nicolas Bouché, Route de Duly, 0305 Baron.**

Vds batterie électronique Drumpad DRP-1 Sony pour connecter sur chaîne hi-fi ou ampli etc. Plusieurs types de sons sont possibles sur cette boîte à rythmes : 200 F à débattre. **Thierry Tanche, 43, square du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.47.32.**

Important catalogue de logiciels du domaine public pour ST, Amiga et Compatibles PC. Envoi rapide contre 5 F en timbres. **IFA, 59680 Cerfontaine.**

Vds revues Micro News n°9 à 36. Tilt n°78 à 90. Gen 4 n°27. Joystick n°4 : 10 F pièce. **Thierry Gonzales, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.**

Vds traductrice anglais/français et français/anglais, 48 000 mots, affichage 16 caractères, neuve, emballage d'origine : 330 F port compris. **Roger Lorrain, 23, route de Fretterman, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vous aimez la micro ? J'ai créé un programme pour PC et compatibles, 15 grilles prêtes à résoudre, création de vos propres grilles, aides, sauvegardes etc. Prix : 110 F. **Serge Pettinotto, Le Marignan, 1, rue Bayards, 05000 Gap. Tél. : 92.52.28.43 après 23 h.**

Vds walkman Aiwa HS-P303 (dolby, DSL, autoreverse) accus + chargeurs en très bon état, acheté en août 1991. Valeur : 990 F. Le tout vendu : 700 F ou échange contre 3 jeux Mega Drive récents (Street of Rage, Fantasia, Advanced Mondial War) ou 1 jeu SNK. **Thomas Dubourg, 13, rue Joseph-Bosc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54.**

Vds 6 jeux Videopac : 200 F port compris avec boîte et notice. Achète tout jeux Game Boy : 100 F maxi. **Michel Deschamps, 39 rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59 le soir.**

Vds cause double emploi traductrice de poche 1400 mots par langue, 5 langues (anglais, français allemand, espagnol, italien) : 150 F port compris. **Etienne Michel, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

CLUBS

Club Nec, Nes, Super 9, CD-ROM Mega Drive, Game Boy. Echange, prête, vends : 30 F pour 2 ans, en cadeau deux pin's dont un Nintendo + super cadeau pour les trois premiers. **Walter Barreira, 5, rue de l'Ourmet, 31780 Castelynest. Tél. : 61.70.54.98.**

Vous n'avez pas de minitel ? Nous téléchargeons pour vous tous programmes Atari sur tout les serveurs 3615 existants. Envoyez adresse + un timbre à **Logirev, M. Vincent, 106, avenue du Général-Leclerc, appt 138, 28100 Dreux.**

A tous les fans de Nec dans l'Eure pour contacts, échanges, concours etc. PC Engin'Eure est à votre disposition sur Core et sur Super Grafx. **Patrick. Tél. : 32.52.98.67.**

Le club Nec officiel (loi d'association 1901) propose des locations, des ventes de jeux sur PC Engine et CD-ROM. Adhésion : 50 F/an. Nous achetons Splatterhouse :400 F. **David Hecq, 517, rue La Fontaine, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89 après 20 h.**

Recherche accros du MSX, musiciens (PSG, FM Pac), graphistes et programmeurs pour créer Mega Démos sur MSX2 style F.H.C. ou intro Aleste 2. **Jean-Christophe Leconte, 1, rue Voltaire, 59200 Tourcoing.**

Joueurs ! Association gère échanges sur toutes les consoles de jeu. Echange gratuit ! **Fun Club, 13, avenue des Acacias, 77290 Mitry. Tél. : 64.80.97.43.**

Fun Informatique, ton nouveau club PC-64 (toutes les news). **Jocelyne Lemaire, 5, rue des Platanes, 4040 Herstal (Belgique).**

The Game Boy fanzine n°2 est sorti : 3, 90 F en timbres. Au programme : tests (Hiryu No, Ken etc.) concours (avec lots), clubs, P.A., etc. Le numéro est toujours disponible au même prix. **Benjamin Le Breton, cité des 15 arpents, bât. A, n°111, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Des milliers de logiciels du domaine public pour ST, Amiga et compatibles PC. Catalogue disponible contre 5 F en timbres. **IFA, 59680 Cerfontaine.**

La NEO-GEO vous fait rêver ? Essayez-la sans attendre et éclatez-vous sur de la véritable arcade pure et dure ! Montpellier seulement. **Fabrice. Tél. : 67.52.52.42 entre 18 h et 19 h. et 21 h et 22 h.**

Club Nec 69 cherche adhérents : 200 F/an. Achète tous jeux Nec à bas prix (150 F.). **Club Nec. Tél. : 78.39.31.41 après 18 h 30 le soir.**

Rejoignez le Sega Club Junior 93, fanzine chaque mois, contacts, locations de jeux, cartouches d'occasion, réunions, etc. **Anthonin Sage, 36, rue Loubet, 93200 St-Denis. Tél. : 48.22.16.43.**

MSXiens, passez votre petite annonce : avec Wanted MSX vous recevrez une doc sur simple demande. **Stéphane Lecoutre, 137, avenue de Valenciennes, 59400 Cambrai.**

Rappel, déjà un an que le club "Les Msxiens" a vu le jour. Parution d'un journal mensuel. Vive le MSX ! **Claude Duvoisin, Serroué 1, 2006 Neuchâtel (Suisse). Tél. : 19.41.38.31.67.38.**

Un nouveau club MSX national (affilié loi 1901) est né. Vous habitez le Sud-Ouest, écrivez-moi. Vds jeux Nintendo (Nicolas au 67.51.46.11.). **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

MSX Game Guide 4 est sorti : 100 % MSX 1, 2, 2+, Turbo-R. Possibilité de commander les dernières news japonaises. Disponible contre 3 timbres à 2, 50 F. **Alex Adam, 12, rue Gerson, 76130 Mont-St-Aignan. Tél. : 35.74.14.54.**

Pour étendre son activité disk, digits club recherche graphiste sur MSX2, 2+, Turbo-R, secrétaire en bénévolat passionné par computers japonais, MSX Turbo-R rlapuissance 29 MHz, 19268 couleurs. **Patrick Legon, 96C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64 le soir.**

Adhérez au club Nec pour 250 F par an. Un jeu est offert aux adhérents, loi d'asscciation 1901, contacts Japon. Le club Nec rachète aussi vos jeux PC Engine, CD-ROM, Super Grafx. **David Hecq, 517, rue La Fontaine, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89 après 19 h 30.**

Des centaines de logiciels du domaine public pour Atari ST (E) à prix super sympas. Demandez vite notre catalogue complet, joindre 2 timbres. **Dom'Pubs Diffusion, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

20 F TOUS LES MOIS, C'EST DE LA RIGOLADE.
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Rosie Zouzette
Hotel
BOOM
Hotel
MON DIEU, L'HOTEL VIENT D'EXPLOSER !! VITE AU BATEAU DU CAPITAINE PIXEL
BOOM
ROSIE !? PAR ICI,
BOOM
BOOM
MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ICI ?
41

TOUT EXPLOSE... C'EST UN CAUCHEMAR !
MAIS NON, ROSIE ! C'EST BEAUCOUP MIEUX QUE ÇA, C'EST UN LOGICIEL
BOOM
WHAOU HEUREUSEMENT TOUT CELA N'EST PAS RÉEL, CE N'EST QU'UN JEU...
BOOM
EH... MAIS QU'EST CE QUE ÇA VEUT DIRE ?... C'EST IMPOSSIBLE
OOOH SI, C'EST POSSIBLE... ET CE LOGICIEL A MÊME UN NOM
HEIN ? QUOI ? LEQUEL ?
VACANCES IN CORSICA !
UN VRAI PLAISIR ROSIE
couchto
42

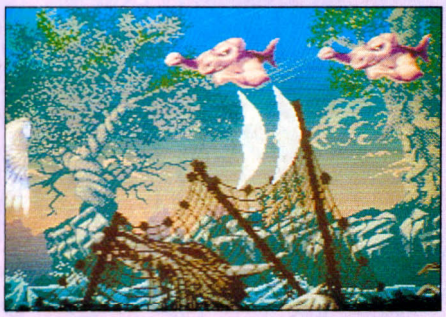
RETOUR EN BARBARIE

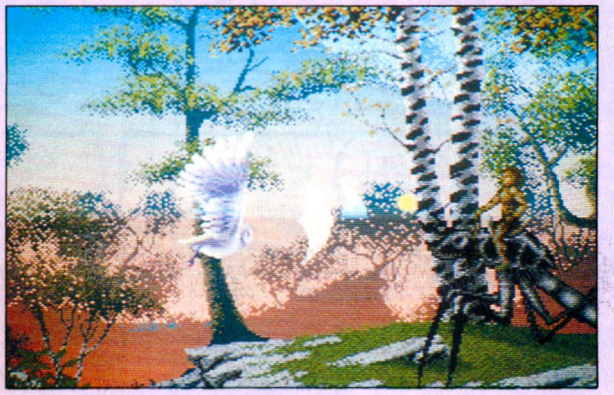
Bonne nouvelle pour les fanas des Amstrad CPC et CPC +, guère pourvus ces temps derniers en logiciel de qualité. *Silmarils* annonce pour octobre 91 **Xyphoes Fantasy**, un magnifique jeu d'action bénéficiant d'innovations technique d'ordinaire réservées aux 16-32 bits ; entre autres, des graphismes en overscan et des musiques façon *Soundtracker*.

En vacances dans un vieux manoir d'Ecosse chargé d'histoire et de magie, votre copine disparaît mystérieusement. Après quelques incantations, vous êtes projeté une nuit de pleine lune dans un monde parallèle dominé par de belliqueux barbares Skulls à la solde de Kan, l'abominable sorcier. Tout en volant au secours de la belle, il vous faudra rafler au passage quelques trophées, histoire de libérer dans la foulée le pays de Norem.

MAGIE ARTISTIQUE

C'est sublime, c'est bien sûr de *Psygnosis* (sous le label Art & Magic) et ça porte un titre plutôt sinistre : **Agony**. Graphismes plein écran, 144 couleurs simultanées, 3 niveaux de parallaxe, 14 thèmes musicaux envoûtants une cinquantaine de monstres jamais vus, 6 mondes extraordinaires à explorer. Mais surtout, un talent artistique flagrant au service d'une jouabilité exceptionnelle. N'en jetez plus, c'est pour novembre 91 sur Amiga.





CONCOURS ECHECS : RESULTATS

Tout vient à point à qui sait attendre... La preuve, après plusieurs mois de suspense insupportable, voici enfin les résultats du **Concours Echecs** paru dans notre numéro de mars dernier.
Commençons par la, ou plutôt les solutions, puisqu'il y en avait deux, en fait.

Premier coup : Cavalier blanc en f7.

Première possibilité : Tour noire prend Cavalier blanc (Txf7), Dame blanche prend Dame noire - échec (DxDc8+), Tour noire revient en f8 (Tf8), Dame blanche prend Tour noire - mat (DxTf8 *).

Deuxième possibilité : Roi noir se déplace en g8 (Rg8), Cavalier blanc se déplace en h6 - échec (Ch6+), retour forcé au bercail pour le Roi (Rh8), la Dame blanche se sacrifie en allant g8 - échec (Dg8+), Tour noire prend Dame blanche (TxDg8), Cavalier blanc va en f7 (Cf7) - mat à l'étouffé. Le plus beau mat des échecs...

Voilà, vous savez tout, sauf le principal... Qui sont les heureux gagnants ?
Michel Raepset (Gembloux) et **David Pacholer (Nanterre)**.
Bravo à ces deux Kasparov en herbe qui recevront très bientôt les cadeaux promis !

Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Siridar-Baron Derveaux
Chefs de rubrique :
Sylvain Allain (consoles)
Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro :
Francis Grobiloup,
Laurent Hiriart,
Bernard Jolivalt,
Franck Maillochon,
Gaël Pégliasco,
Sébastien Royer,
Christian Roux,
Lacsana Sinprasith,
Philippe Truchet,
Z. Big
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité :
Laurent Wiernik
Assistante de publicité :
Marie-Véronique Brunet
Publicité :
SAP,
70, rue Compans, 75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Promotion :
Mauricette Ehlinger
Marketing :
Jean-Louis Parbot
Abonnements :
Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort :
Franck Maillochon
Illustrations :
Coucho,
Bernard Joubert,
Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression :
B.V. Roto
Dépôt légal :
3ème trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 12
Commission paritaire : 70 043
Distribution :
S.A.E.M. Transport Presse
Directeur commercial :
Jean-Pierre Reiter
Directeur des ventes :
Joël Petauton
Inspecteur des ventes :
Société PROMEVENTE,
M. Michel Iatca,
24-26, bd Poissonnière,
75009 Paris
Tél. : 42.23.25.60
Fax : 42.46.98.11
Edité par "Publications Georges Ventillard", S.A. au capital de 350 880 F,
2 à 12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : **42.00.33.05**
Télécopie/Fax :
42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991

Pour toute information veuillez contacter: LORICIEL 81, Rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

Disponible sur : Amstrad CPC Disk/CPC+ Amiga - Atari ST IBM PC et Compatibles.

le 2ème SERIS

La Grande Compilation de l'Espoir

COKTEL VISION · INFOGRAMES · LORICIEL · MICROIDS · UBI SOFT

En achetant cette compilation, vous aidez l'association "Les Enfants du Silence". Grâce à vous plus de 700.000 enfants sourds et mal-entendants sortiront enfin du silence Aidez-les !

5 GRANDS LOGICIELS
5 GRANDS EDITEURS RÉUNIS POUR AIDER
LES "ENFANTS DU SILENCE"

249 Frs.
Prix moyen T.T.C généralement constaté.

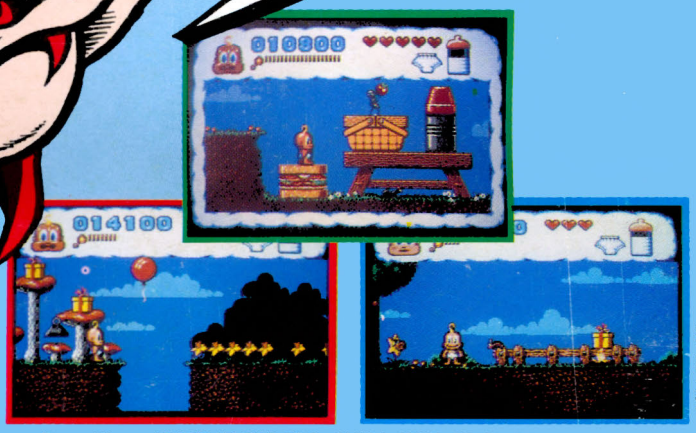
Versions Amiga - Atari Amstrad cpc/cpc+ - IBM PC et Comp..

Publicité réalisée par STYLGRAPHIC Photogravure. Tél : 47 69 04 31.

BABY JO

le super Héros !

ENFIN SUR VOS ECRANS



ATARI ST

Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

in "GOING HOME"

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.

LORICIEL

UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou ..... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou ..... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.